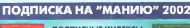
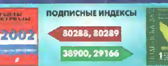

176 страниц!!!
ИГРО МАНИЯ
ОТКРЫТА игровая КИНОРУБРИКА!
Final Fantasy: Фантазия умирает последней
Resident Evil: Кто не спрятался, зомби не виноват
Alice: Эксклюзивное интервью с American McGee!
WWW.IGROMANIA.RU
ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ
№ 12 (51) 2001
С НАСТУПАЮЩИМ НОВЫМ ГОДОМ!
Эксклюзив! Интервью с Сэмом Лейком, сценаристом Max Payne
Процессорные ВОЙНЫ
Что такое компьютерная ИГРА и куда мы движемся
Фундамент виртуального безумия
19 вердикт
10 в разработке
То, чем вы сможете ГОРДИТЬСЯ!
Сага о русских суперкомпьютерах
ISSN 1560-2583
9 771560 258002


НОВЫЙ КВЕСТ С ЛЕГЕНДАРНЫМИ СУПЕРГЕРОЯМИ
ПЕТЬКА 3
ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ
Europa plus
www.europaplus.ru
КОМПАНИЯ
САТУРН
ПЕТЬКА 3
ПЕТЬКА 3
емные требования:
Операционная система
WINDOWS 98/2000
Процессор
Pentium 200 MHz и выше
Оперативная память
32 Мб
Видео карта
2 Мб, полностью совместимый с DirectX
Привод CD дисков
8-ми скоростной
Место на жестком диске
400 Мб
Звуковая карта
любая полностью совместимая с
и "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru







Приветствую! Хотя номер является декабрьским и поступает в продажу в самом конце ноября, мы решили сделать его новогодним. Точнее, предновогодним. Зачем оттягивать праздник, когда можно начинать уже сейчас? Пусть весь декабрь, для многих напичканный экзаменами и сессиями, пройдет у вас с ощущением приближающегося праздника. Да и к тому же до отдаленных уголков России журналы добираются с опозданием в две недели и более, а значит — номер, который увидит свет под занавес уходящего года, появится там только в середине января. И какие уж тут поздравления, когда наступивший две тысячи второй в самом разгаре!

Декабрьский номер — это, помимо прочего, подведение итогов за двенадцать номеров, выпущенных за год, и планирование будущих путей развития. И первым, что этому сопутствует, является **"Анкета"**, благодаря которой мы можем составить наиболее полное впечатление о том, каким бы вы хотели видеть журнал.

Неподалеку от "Анкеты" вы обнаружите **сводный перечень статей**, публиковавшихся в "Мании" с первого по одиннадцатый номера. Это удобно, когда хочется отыскать какую-нибудь статью, но нет желания перекапывать весь архив номеров за год. А еще — на компакте вы обнаружите **игровой алфавитный список** по всем номерам "Мании" за 2001 год, включая декабрьский.

В номере **шесть страничных постеров** вместо обычных двух, причем все они исполнены в новогодней тематике. Далее, мы вновь, уже во второй раз сделали предновогодний конкурс **"Двенадцать"**, который предназначен в первую очередь для постоянных читателей журнала и содержит увеличенный, по сравнению с другими конкурсами, призовой фонд. В целом, суммируя количество призов в "Мозговом штурме" и в "Анкете", этот номер является рекордным. Если кто ему и составит конкуренцию, так это январский, который, появляясь в самом-самом конце года, также будет содержать в себе много разного рода конкурсов.

Раз уж зашла речь о "Мозговом штурме" как я и предрекал, мы не успели протестировать все конкурсные карты по **Counter-Strike** и собираемся подвести итоги в следующем номере. Вообще, много классных карт, есть чему порадоваться.

О рубриках и разделах. Изменения продолжаются. В ноябре мы исключили из журнала рубрику **"ДемоВердикт"**, которая, как показали ваши отзывы, была не шибко полезна. И сейчас настал черед второй спорной рубрики. **"Матрицы"**. Рубрика в журнале упразднена, а блок руководств и прохождений на компакте остается жив и продолжает здравствовать.

Вместе с тем появилось две новые рубрики. Основной из них является **кинорубрика**, о которой давно велись разговоры. Мы считаем ее очень сильной и интересной, одной из интереснейших в номере, и с нетерпением ждем ваших отзывов. Она является гораздо большим, нежели просто информацией о том, по какой игре какой фильм снимается. Среди прочего, в ней вы найдете эксклюзивное интервью с American McGee, благодаря которому на свет появилась самая шизонутая игра 2000 года — American McGee's Alice. И вторая рубрика — **"Мобильный меридиан"**, в которой мы начинаем освещать игры для мобильных телефонов. Мы не знаем, насколько она вам будет интересна. Посмотрите. Нынешний страничный выпуск рубрики — пробный камень. В дальнейшем, скорее всего, она будет занимать полстраницы. А вообще — ее судьба в журнале зависит от ваших отзывов.

И еще о разделах и рубриках. Во-первых, массу похвал заслужила свежая **"В центре внимания"**, доказав, что мы совершенно правильно поступили, дав ей зеленый свет к становлению и развитию. Во-вторых, утвердилась рубрика рассказов **"Перекресток миров"**, которая планируется "мигрирующей", т.е. появляющейся не каждый номер, и в которой вы на сей раз сможете почитать рассказ "Беглец" Юрия Нестеренко. И в-третьих, прочитав статью в "Территории разлома" о Remedy Entertainment, задумайтесь, хотели бы вы, чтобы в журнале появилась **рубрика** именно с таким содержанием, **посвященная игровым компаниям** и выходящая ровно через номер.

Теперь — самое главное. **"Игромания" увеличилась до 176 страниц!** Мы продолжаем двигаться вперед. Многократное улучшение качества печати. Увеличение формата. И теперь — увеличение страничного объема. С учетом огромнейших статейных объемов на компакте, журнал сейчас является **одним из наиболее больших в мире среди компьютерно-игровых.**

Однако, увы, вместе с радующим увеличением объема произошло отнюдь не радующее увеличение цены. Только одно с другим на самом деле никак не связано. Дело в том, что с 1 января вступает в силу закон, согласно которому **журналы начинают облагаться налогом на добавочную стоимость (НДС), который составляет где-то в районе 20% (точной информации еще нет).** Ввиду этого непонятно, сколько что будет стоить (там много разных тонкостей). Некоторые неигровые издания уже со страху задрали цену в два раза. Подорожает и "Игромания" — тут деваться некуда. Не в два раза, конечно, а, скорее всего, на эти самые плюс-минус 20%. Посмотрим, как получится. Но могу обещать, что постараемся удержать цену на минимально возможном уровне.

На этом все. Я желаю вам легко пройти через декабрь и прийти в Новый Год с хорошим настроением. Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Madl Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Арт-директор
Роман Несмелов *(romis@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lada@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректоры
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Одинакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новотарцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс **975-7409**, тел. **975-7410**
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail. ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland

Тираж 42.300.

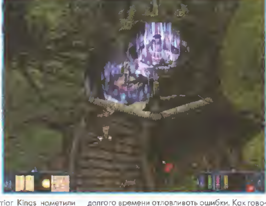
АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Новостной меридиан

Игры

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

Лучший подарок на 8 марта



Игровая общественность уже однажды похоронила Warrior Kings. Случилось это примерно полгода назад, когда компания Sierra объявила, что игра не попала в график релизов на 2001 год, и без особых объяснений отказалось издавать перспективную RTS. Ребятам из Black Cactus пришлось вдоволь пообивать пороги, прежде чем они нашли нового издателя — французскую компанию Microids. Дату выхода Warrior Kings наметили на ноябрь 2001 года. Наметить наметили, а успеть не успели. Сколько раз мы уже слышали слова, подобные тем, что сказала глава Black Cactus Джейми Томсон.

— *Мы стремимся к совершенству и уделяем внимание каждой детали. Поэтому Warrior Kings задерживаются.*

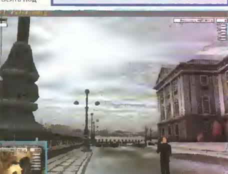
Ничего не остается, как ждать следующего международного женского дня. Именно на 8 марта 2002 года перенесено дата релиза Warrior Kings.

Наши глюки не для скуки

Многие были удивлены, узнав о решении компании UbiSoft выпустить ролевую игру Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor раньше запланированного срока. Обычно издатели предпочитают отодвигать дату релиза, а никак не наоборот. Игра вышла в конце сентября и моментально возглавила рейтинг продаж в США. Оно и понятно — количество поклонников Dungeons & Dragons, пусть даже в третьей редакции, сравнимо с армией среднего европейского государства. Увы, всем им UbiSoft подкинуло большую свинью. Некоторым покупателям достались два одинаковых диска в коробке. Основная же проблема была связана с процессами install и uninstall. Игра отказывалась работать не в «родной» директории, а при удалении с жесткого диска забирала жизненно необходимые элементы Windows. Оперативную систему приходилось переустанавливать. Хорошо хоть Pool of Radiance не форматировала диск по собственному желанию. В общем, количество багов и глюков, пропущенных тестерами, превысило все разумные пределы. Несчастные обладатели Ruins of Myth Drannor завалили издателя жалобами. Разработчикам пришлось в авральном порядке сочинять два патча и еще в течение долгого времени отлавливать ошибки. Как говорится, поспешишь — людей насмешишь. Хотя, честно говоря, смешно было лишь тем, кто не успел приобрести игру, остальные рыдали над компьютером и бились головами об клавиатуру.

Hitman подкрался незаметно...

Eidos Interactive, в пресс-службе которой эстонцев вроде как не замечено, соизволила анонсировать сиквел нашумевшего симулятора киллера Hitman: Codename 47. И это спустя почти полгода после того, как о разработке пронюхали журналисты и растрезвонили новость по всему миру. Hitman 2 будет носить под заголовок Silent Assassin, релиз игры, разрабатываемой IO Interactive, назначен на весну 2002 года. Hitman 2 предоставит геймерам неплохой набор новых «фич»: выбор вида от первого или от третьего лица, право сейвиться в середине миссии, улучшенный inventory и так далее. Так что приготовьтесь к «*best gaming experience*» — или что там понаписали в пресс-релизе эстонцы из Eidos?..



Табу на Counter-Strike

Определенно, мир сходит с ума. Помните, в комедии «Знакомства с родителями» главного героя высадили с самолета и едва не кинули в кутузку лишь за то, что он сказал слово «бомба»? Зря смеялись. Оглтелая цензура добралась и до компьютерных игр. На следующем чемпионате CPL



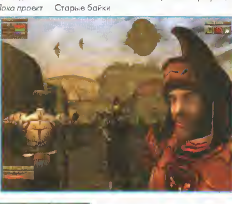
Europe, который перенесен на весну 2002 года, игроки познакомятся с новой, кастрированной версией Counter-Strike, откуда Valve Software выбросит некоторые ключевые понятия. Слово «*террорист*» и «*контртеррорист*» будут заменены именами кланов. Эти слова полностью исключат из всех текстовых файлов C-S, поменяв их на «*атакующую команду*» и «*обороняющуюся команду*». А теперь о бомбе. На смену бомбе придет понятие «device». Для придания ситуации большего абсурда из игры вырежут звуки взрывов. Паранойя какая-то. Может, пора запретить самолеты и перестать строить небоскребы?!

Первые шаги Ground Control 2

Известие о сиквеле хорошей игры зачастую радует больше, чем анонс новой Ground Control 2 — как раз такой случай. Фэны футуристической тактической стратегии надеялись на появление продолжения, но все-таки сомневались, будет ли оно запущено в производство. Пора положить конец слухам. Хенрик Сабринг из шведской компании Massive Entertainment разместил на официальном форуме Ground Control следую-



щее сообщение: *«Держу пари, вы по-прежнему задаетесь вопросом, выйдет ли сиквел Ground Control. Я счастлив сообщить вам, что мы действительно начали работу над GC 2. Пока проект находится на начальной стадии разработки, но уже созданы новый 3D движок и основной дизайн будущей игры»*. Никаких других деталей касательно Ground Control 2 пока не обнародовано. И все равно, радость то какая!



Кто хочет быть Робин Гудом?

Sierra и **Impressions Games** анонсировали **Lords of the Realm III**, продолжение популярной стратегической серии. Игру вояют на совершенно новом движке и планируют отправить на «золота» в конце следующего года. Как и ее предшественники, Lords of the Realm III — историческая стратегия с привычным менеджментом ресурсов, строительством замков, политикой и, конечно же, завоеваниями. Места и время действия — средневековая Европа с IX по XIV век. Среди героев — такие личности, как **Уильям Уоллес** и **Робин Гуд**. Трудно не заметить кардинальные изменения: теперь бои ведутся в реалтайме, а на смену 2D пришла полная и окончательная трехмерность. Журнал **PC Gamer** уже зачислил Lords of the Realm III в список *«Десяти самых горячих игр 2002 года»*. Как бы не обжечься...

Не ждите Morrowind... в этом году

К сожалению, подтвердились слухи касательно переноса даты релиза ролевой игры The Elder Scrolls III: Morrowind. Долгожданная RPG, разрабатываемая одновременно и под PC, и под X-Box, не вышла в ноябре и, увы, появится на свет лишь весной 2002 года. Как обычно делается в таких случаях, президент компании-издателя **Betchesda** **Влатко Андранов** поблагодарил фэнов The Elder Scrolls за неослабевающий интерес к Morrowind и попросил их подождать еще немного. Дескоть, иначе не получится у нас *«проект, выходящий за все представления об увлекательном геймплее и ошеломляющей 3D графике»*. Старые байки



Популяция кур под угрозой

Moorhuhn не зря считается настоящим немецким феноменом. Даже язык кое-то не поворачивается назвать эту простую фриварную игру от **Phenomenia AG** обыкновенным тиром. В Германии Moorhuhn уже довно обошел по популярности и **Lines**, и **Tetris**, и **пасьянс «Косынку»**, став общенациональной забавой. Семнадцатого октября стала открыта для свободного скачивания третья часть Moorhuhn. Уже 19-го количество downloads перевалило за миллион, а 23-го — за два. Такого феноменального успеха от незатейливой аркады не ожидал никто. Бум продолжается и по сей день. Популяция виртуальных кур находится под угрозой истребления.

P. S. Игру можно взять ***с нашего компакта*** (см. «Игровую Зону»)

СРОЧНО В НОМЕР

Sir-Tech больше нет

Все шло к развалу компании **Sir-Tech**, развалом и окончилось. Президент канадской компании **Роберт Серотек** официально подтвердил: Sir-Tech будет мирно распущена в самое ближайшее время. Это не означает, что **Wizardry VIII** останется без технической поддержки, но новых игр компания больше никогда не выпустит. Смерть Sir-Tech также означает смерть популярных серий **Jagged Alliance** и **Wizardry**. Оба брэнда выставлены на продажу, но вряд ли найдется покупатель.

— *Мы готовы к переговорам с любой фирмой, которая захочет приобрести торговые марки Jagged Alliance и Wizardry*, — сказал Серотек. И тут же добавил: — *В любом случае, очень сомнительно, что кто-нибудь когда-либо увидит очередную игру из этих серий.*

Поплачь, друг, и может, тебе станет легче. Сожми кулаки и прокричи свое излюбленное ругательство. Ты тысячу раз прав!



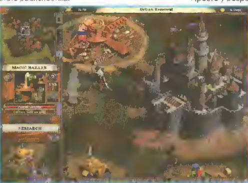


Стала известна ориентировочная дата релиза шутера от первого лица **Command & Conquer: Renegade**. «Проговорился» менеджер **Westwood** по связям с общественностью **Клифф Хикс**. На официальном форуме игры он заявил, что 12 февраля 2002 года — самая подходящая дата для выхода «Ренегата». Дата не окончательная, но весьма вероятная.

Зачат Majesty 2

Кто-то предпочитает **Majestic**, а кто-то **Majesty**. Если первым особо радоваться не приходится (того и гляди, EA разгонит общество доморощенных Фоксов Малдеров), то вторым впору каждое утра

просыпаться со счастливой улыбкой на лице. Ведь им дали надежду на то, что когда-нибудь они увидят Majesty 2. Джей Эдан, маркетинговый директор Cyberlore Studios, рассказал о том, как обстоит дело с сиквелом великолепного симулятора королевства. Cyberlore Studios одновременно работает еще над двумя проектами, и это задерживает начало активного производства Majesty 2. Над сиквелом призадумались сразу после майской E3. Разработчики провели несколько «мозговых штурмов», сделали несколько первых артов и пригласили для окучивания ряд компаний-издателей. Те заинтересовались проектом, и теперь *«Majesty 2 близко к тому, чтобы стать реальностью»*.



Попрощайтесь с Sigma

Стратегия Sigma: The Adventures of Rex Chance, грозившаяся каждому дать шанс почувствовать себя гением от генетики, может никогда не выйти. Не спешите хвататься за сердце, проект не закрыт и даже не приостановлен. Просто у разработчика Relic (между прочим, создателя Homeworld) возник правовой спор по поводу названия игры. Оказывается, слово Sigma, которое в переводе с греческого означает «сумма частей», уже активно используется, причем несколькими компаниями. Есть компания Sigma, производящая игровые аппараты, есть компания Sigma, выпускающая парфюмерию. Всем им не хочется быть перепутанными с «какой-то игрой». Некоторые западные игровые журналы, включая популярный PC Gamer, уже величают творение Relic не иначе, как «The Game Formerly Known As Sigma» («Игра, ранее известная как Sigma»). Пока разработчик не дал никаких официальных комментариев, однако официальный форум игры переполнен подобными слухами.

Вот лежу я на пляжу...

Вы мечтаете о лете посреди зимы? Eidos Interactive сделает былью ваши мечты. В настоящее время студия Deep Red увлеченно трудится над симулятором курорта Spring Break. Ареной для действия станет цепь небольших тропических островов, и только от ваших стратегических способностей будет зависеть, появится ли здесь новый туристический рай. Задания просты: строим отели, рестораны, бары и развлекаем, развлекаем, развлекаем публику, дарим ей солнце, обжигающий песок и все возможные плотские удовольствия.

— *Задача Spring Break — быть веселой, незатейливой и экзотической игрой*, — говорит один из директоров Deep Red **Клайв Роберт**.

Немного разочаровывает тот факт, что Eidos собирается выпустить Spring Break лишь весной, ближе к лету. Нам бы ее сейчас, погреться под виртуальным солнцем.



ИНДУСТРИЯ

Кризис? Какой кризис?

Игровая индустрия потихонечку оправилась от удара, который нанесли ей сентябрьские террористические акты в Америке. После взрывов в Нью-Йорке продажи компьютерных и видеоигр, а также «железа» на территории США упали почти на 20 процентов. Часть магазинов, торгующих играми, закрыли до той поры, когда жители страны оправятся от шока. Сразу несколько издателей перенесли даты релиза своих игр, поскольку они либо пришлись не ко времени, либо содержали виды Манхэттена. Однако постепенно ситуация нормализуется, и сейчас продажи игр вновь достигли докризисного уровня.

Разработчики всех стран, объединяйтесь!

GoD умер, но дело его живет. Новое «почетное собрание разработчиков» носит гордое название United Developers. Идея создания подобной ассоциации родилась в светлых умах воротил игровой индустрии **Рона Дайманта** и **Марка Дочтермана** еще в январе 2000 года, но лишь после безвременной кончины GoD Games они решили заняться администрированием и менеджментом игровых проектов «в особо крупных размерах». Президентом клона GoD стал **Марк Каттэм**, заработавший авторитет в компании Motol. В настоящее время в United Developers входят MumboJumbo, Inertia, MacPlay, а с недавних пор еще и Rogue Entertainment.

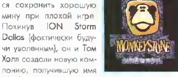
— *Мы очень довольны тем, что присоединились к United Developers*, — заявил президент Rogue **Рич Флидер**. — *Это позволит нам сфокусироваться на создании тех игр, за которые нас знают и любят.*

Отныне разработчики великолепной American McGee's Alice могут целиком сосредоточиться на творческой стороне дела. Трудно сказать, насколько успешной окажется деятельность United Developers и как долго просуществует ассоциация, но пока все довольны до чертиков.

Чистка в EA.Com

Руководство Electronic Arts собирается провести массовые увольнения в своем калифорнийском подразделении EA.Com. Под сокращение попадут 36 процентов сотрудников, и, таким образом, количество рабочих мест в EA.Com будет доведено до 456. Мера вынужденная, но вполне оправданная. Онлайновый триллер Majestic принес своим создателям больше головной боли, чем звонких долларов, релизы онлайновых игр The Sims Online и Earth and Beyond перенесены на более поздний срок. Доходов от EA.Com пока нет никаких, но они — доходы — уже... запланированы на 2003 год.

О бедном Ромеро замолвите слово...



Джон Ромеро пытается сохранить хорошую мину при плохой игре. Покинув ION Storm Dallas (фактически будучи уволенным), он и Том Холл создали новую компанию, получившую имя Monkeystone. Компания настолько мала, что разработка крупного проекта для PC или консолей следующего поколения ей просто не по карману. Выбор Ромеро и Холла пал на рынок игр для переносных систем, начиная с GameBoy и заканчивая мобильными телефонами.



— Мы вернулись к истокам, — сказал в одном из интервью Джон Ромеро. *— Быстро делаем маленькие забавные игры. Все работники Monkeystone очень талантливы, и поэтому у нашей компании нет нужды расти*

Звучит мило, но если призадуматься, становится ясно, что Ромеро лукавит. Быть во главе маленькой независимой студии, коих в мире миллион — к этому ли он всегда стремился? Вряд ли. И он, и Холл не просто руководят компанией, они создают концепт-арты, занимаются дизайном и даже кодом будущих игр, ведь на счету каждые рабочие руки. Первой игрой, выпущенной Monkeystone, стала **Hyperspace Delivery Boy** (смесь action и puzzle). Платформа — персональный компьютер. Увы, Pocket PC.

THQ и Activision богатеют

THQ попало в список *«Двухсот лучших компаний малого бизнеса за 2001 год»*, составленный престижным финансовым журналом **Forbes**. Мультиплатформенный разработчик и издатель игр уверенно обосновался на 20 месте списка с весьма недурственными показателями. За последние 12 месяцев компания заработала 359 миллионов долларов (и это называется «малый бизнес»?!), прибыль по сравнению с прошлым годом выросла более чем вдвое. Основной доход THQ получила с продаж игр для **GameBoy Advance**, но и с братьев по ПК не забыло собрать дань. Кто сказал, что **Red Faction** не хит?!



Удача не отпускает и **Activision**. В списке *«Ста самых динамично развивающихся издательских компаний Америки»*, опубликованном журналом **Fortune**, оно заняло 86-ое места.

Square в затруднительной ситуации

Из-за полного провала в кинопрокате революционно-анимационного фильма **Final Fantasy: The Spirits Within**, компания **Square** понесла финансовые потери в размере четырнадцати биллионов йен и оказалась в очень сложной ситуации. Square перестала финансировать свой кинодивизион, отпустив его на вольные хлеба. Работа над следующим проектом **Square Pictures** прекращена, и теперь независимый партнер Square работает «на подхвате» у третьих компаний, специализируясь в основном на спецэффектах. Не исключена возможность лицензирования удивительной технологии, использованной в Final Fantasy: The Movie, однако пока желающие купить ее не выстраиваются в очередь. Square пришлось передать часть акций корпорации Sony, обязовшейся взамен инвестировать 124,4 миллиона долларов в развитие компании.

Более подробно о неудаче Final Fantasy: The Spirits Within и крахе Square Pictures читайте в *новой рубрике «Мании»* — «Игровое кино»



Virgin возвращается

Основатель компании **Virgin** эксцентричный миллионер **Ричард Брэнсон** недавно появился в эфире популярного развлекательного **Late Night Talk Show**. Он летел на воздушном шаре, пил шампанское, обнимал красотку и был счастлив. Спрашивается: чему так радовался Брэнсон? Уж не тому ли, что Virgin решением могучей французской корпорации **Titus Software** возвращается на рынок игр для персональных компьютеров после продолжительной паузы в издательской деятельности? До конца 2001 года Virgin Interactive, в свое время подарившая нам **Command & Conquer** и **The 7TH Guest**, планирует издать четыре игры: **Codename: Outbreak**, **Original War**, **Screamer 4x4** и **Jimmy White's Cueball**, а в начале следующего придет очередь **Nightstone**, стратегии, черпающей вдохновение в **Diablo**.

Quake 3 по телеку

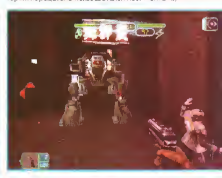
Первый чемпионат по компьютерным и видеоиграм, предназначенный для трансляции по телевидению, состоится в 2002 году. Организацией чемпионата под незамысловатым названием **The Electronic Games** занимается компания **Zymo Entertainment**, специализирующаяся на документальных фильмах. Чемпионат, где смогут показать свое мастерство как ПК-геймеры, так и братья-консольщики, пройдет по Олимпийской системе: матч за матчем, круг за кругом. Всего запланировано 13 еженедельных ТВ-эпизодов. Победители получат чемпионские титулы и 100 тысяч долларов впридачу.

Epic в движении

«Нереальная» компания **Epic** работает над новой амбициозной игрой и специально для нее использует суперсистему **a 12-Camera Vicon 8i Real-Time**. Более совершенной системы для технологии motion capture в наше время просто не существует. Именно система Vicon использовалась при производстве таких голливудских блокбастеров, как **«Звездные войны. Эпизод 1»**, **«Гладиатор»** и **«Титаник»**. На вопрос, что же за новый проект находится в разработке у Epic, ребята молчат, как партизаны, ограничиваясь такими фразами: *«Motion capture играет ключевую роль в разрабатываемой нами игре»*

Deus Ex в аренду

Компания **Real Networks** наконец-то открыла Интернет-сервис **Real Arcade**. Главное новшество, которым порадовало пользователей Real Networks, —



возможность аренды игр. Больше нет нужды ставить игру на жесткий диск, можно играть в онлайне. Данный сервис не очень актуален для России, где с телефонными линиями полный бардак, но вполне удобен для Запада. Меньше чем за 5 долларов можно на 7 дней арендовать любую игру, недельный доступ ко всем играм на сервере равен 14 долларам 99 центам. Причем предлагают не залежалый товар, а такие признанные мегохиты, как **Deus Ex** или **Unreal Tournament**. Но сегодняшний день с Real Arcade сотрудничают 5 крупных издателей, и их количество постепенно будет увеличиваться.

Смотрите, кто пришел!

Компании **Codemasters** тоже грех жаловаться на судьбу, но так уж устроена наша жизнь: всегда хочется большего. На сегодняшний день руководство компании недовольно уровнем продаж игр Codemasters в США и Канаде, а потому сменила главу своего североамериканского дивизиона. Новым президентом стал **Себастьен Сулайер**, занимавший до судьбоносного повышения пост генерального менеджера **Codemasters France**, а еще ранее трудившийся на благо **Infogrames**. Задачи перед Сулайером поставлены о-го-го какие: в течение ближайших двух лет довести уровень продаж игр Codemasters в Северной Америке до 40 процентов от общих продаж компании. Коли не справится — отправят бедного Себастьена заведовать отделением Codemasters Alaska. Шутка.

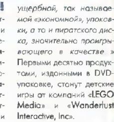
Европа прицеливается к X-Box

Хоть консоли и находятся вне пределов интересов «Игромании», невозможно не следить за экспансией **X-Box**. В США «черный ящик» уже вовсю продается, близится очередь Европы. Четырнадцатого марта 2002 года пресловутую консоль, производимую на заводе в Венгрии, завезут в магазины шестнадцати европейских стран (России в их числе, разумеется, нет) и разложат по полочкам. Нате, покупайте. Цена — 479 евро, то есть чуть ли не в два раза выше американской. Несмотря на ценовую разницу, жадный, гадкий **Microsoft** планирует к июню будущего года избавиться от 1,5 миллиона X-Box'ов. Купят ли?


PIRANHA



РОССИЯ

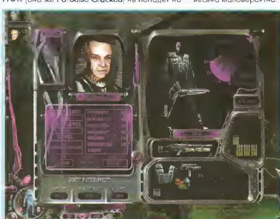


Дайте жалобную книгу!

Кто более пристально следит за качеством отечественных локализаций, как не сами геймеры? Коллективная петиция пользователей игр **«Противостояние 3»** и **«Противостояние 3. Война продолжается»** послужило причиной отстранения от должности технического директора компании **«Руссобит-М» Михаила Филимонова**. Люди обвинили «Руссобит-М» в некачественной локализации, отсутствии своевременной технической поддержки обеих игр и игнорировании жалоб российских геймеров. Компания покаялась в плохой координации действий с **CDV Software Entertainment AG**, западным издателем **Sudden Strike**, и освободило от занимаемой должности техдиректора. В качестве примирительной меры «Руссобит-М» обещало в кратчайший срок завершить работу над патчем к «Противостоянию 3».

Рай пока не взломан

По сообщениям зарубежных коллег, походовая тактико-ролевая игра **«Код доступа: РАЙ»** (оно же **Paradise Cracked**) не попадет на прилавки игровых магазинов в этом году. Выход потенциального хита от **MiST land** перенесен на второй квартал 2002 года, что подтверждает пометка на сайте **«Буки»**. Издатель упорно молчит о причинах переноса даты релиза, но мы же, чай, не первый год живем, догадываемся. Разработка отечественной киберпанковской игры о приключениях хакера продолжается, и остается лишь надеяться, что «Код доступа: РАЙ» выйдет не позднее весны 2002 года.



Боксы разны нужны, боксы разные важны

Компании **«Новый Диск»** и **«Логрус»** стали родоначальниками новой инициативы в издании лицензионных компьютерных игр. Имя ей — DVD-упаковка. Позвольте процитировать часть пресс-релиза. *«Введение данного европейского стандарта упаковки компьютерных игр поможет покупателям приобрести полноценную лицензионную версию в фирменной коробке вместо ущербной, так называемой «экономной», упаковки, а то и пиратского диска, значительно проигрывающего в качестве.»* Первыми десятью продуктами, изданными в DVD-упаковке, станут детские игры от компаний **«LEGO Media»** и **«Wanderlust Interactive, Inc»**.

Остальные отечественные издатели пока не торопятся с DVD-боксами. В **«1С»** о них еще даже не задумывались, а в **«Буке»** задумывались, но решение примут лишь в следующем году. В любом случае, вытеснение «ущербных» jewel-вариантов DVD-боксами (стоящими на 50 рублей дороже) в ближайшее время весьма маловероятно.



Кто не локализует, тот не ест

Компания **«Софт-Клаб»**, официальный партнер **Vivendi Universal** в России, объявила о завершении работ над локализацией эпической стратегии **Empire Earth**, охватывающей 500 тысяч лет земной истории. Группа локализации трудилась в Ирландии в международном центре тестирования Vivendi Universal, где осуществляются локализации абсолютно всех игр от студий **Blizzard**, **Sierra** и **Valve**. Продажи лицензионной Empire Earth на просторах одной шестой части суши должны начаться в конце года, одновременно с мировым релизом игры.

Конец 2001 года вообще богат на локализации. Двадцать первого декабря в рамках совместной линейки **snowball.ru** и **«1С»**, одновременно с европейским выходом игры, прилетит вертолетный симулятор **«Команч 4»**. Примерно тогда же следует ждать **«Готику»**, добротную ролевую игру от немцев **Piranho Bytes**.

В конце октября компании **«Руссобит-М»** и **UbiSoft** подписали контракт на издание реалтаймовой стратегии **Battle Realms** на территории России, стран СНГ и Балтии. Релиз локализованной версии перспективной стратегии, основанной на японской и корейской мифологии, должен состояться в конце 2001 — начале 2002 года.



Что касается **Nival Interactive**, то она продолжает крутить любовь с компанией **Cryo**. В серии «Игротека» запланирован релиз адвенчуры **«Легенд о рыцарстве 2»** (оригинальное название — **Arthur's Knights II**), хоррор-экшена **«От заката до рассвета»** (сами понимаете, **From Dusk till Dawn**) и аркадного гоночного симулятора **«Мегарейс 3»** (**Megarace 3**).

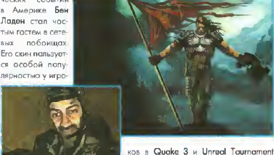


ИГРУШКИ
innonics
ГНОМЫ
ОНИ МОГУТ КОПАТЬ.
А МОГУТ И НЕ КОПАТЬ...
SEK
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
НОЯБРЬ 2001
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



Бен Ладен — кибезвезда

После трагических событий в Америке **Бен Ладен** стал частым гостем в сетевых побоищах. Его скин пользуется особой популярностью у игроков в **Quake 3** и **Unreal Tournament**. На сайте **CyberExtruder.com** мировой террорист № 1 подается под таким соусом: *«Выплесните свой гнев! Скачайте бесплатный скин Ладена. Надерите ему задницу!»* Ларри Гарднер, менеджер сайта по связям с общественностью, сообщил, что некоторые пользователи спрашивают, когда появится скин президента Буша, и тут же сам дал ответ: никогда. Мол, Ладена бейте, а Буша не трогайте.





Бен Ладен, похоже, становится популярной киберфигурой. На форумах **The Sims** уже висят просьбы указать, где можно найти скин террориста для переноса в игру. Интересно, что они хотят с ним сделать? Поставить у плиты, дождаться, когда она сломается, и хлопать в ладоши, глядя на муки Ладена, горящего в огне?

Немного «ритуальной» музыки

Давненько не было новых игр от **Ritual Entertainment**. Вроде как но работу ребята ходят исправно, а новости о них в последнее время достойны лишь попадания в раздел **«Интересности»**. То они коллективный пирсинг устроят, то группу сколотят. Электронная команда **Lowpoly**, созданная 3D аниматорами Ritual **Трэвелом МакИнтайером** и **Хосе Хернандесом**, играет хардкорную смесь из панка, брейкбита и транса. С игровой индустрией парни расставаться не собираются, но и о музыке не забывают. Вот недавно дали свой первый концерт в одном из ночных клубов Далласа. После концерта все живы, а это уже хорошо.

В Majestic «засветилась» голливудская звезда

Несмотря на то, что популярность онлайнового триллера **Majestic** оказалась куда ниже, чем рассчитывали боссы **Electronic Arts**, но оригинальной игре не торопятся ставить крест. Более того, создатели Majestic пытаются привлечь внимание к своему детищу, обращаясь к помощи голливудских звезд. В четвертом эпизоде сетевого сериала роль любознательного журналиста **Тима Причарда** исполнил сам **Джон Пантолиано**, актер, известный в первую очередь по роли предателя из **«Матрицы»**. В течение двух дней Пантолиано участвовал в съемках видео для Majestic, и еще одни сутки он потратил на то, чтобы записать в студии необходимые голосовые файлы.



Electronic Arts планирует окупить свои 15-миллионные затраты на производство Majestic путем розничных продаж игры и нового витка рекламной кампании. Четвертый эпизод стал последней частью онлайнового триллера, выпущенной в нынешнем году. В 2002-ом стартует второй сезон Majestic. Кто последует за Пантолиано? **Брюс Уиллис**? Все может быть.

Даты выхода игр

Игра	Дата
Ноябрь	
Aliens Versus Predator 2	01
BattleTech 3025	01
MechWarrior IV: Black Knight	01
Survivor: The Game	01
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	01
AquaNox	05
Battle Realms	06
Deadly Dozen	06
Cabelas: Offroad	06
Kohan: Ahriman's Gift	07
Drunna	07
Tennis Masters	07
Empire Earth	13
Star Wars: Galactic Battlegrounds	13
The Sims: Hot Date	13
Star Trek: Armada II	14
Europa Universalis II	14
Moster Rolly	14
Screamer 4 X 4	15
GI Combat	15
Wizardry VIII	15
Myth III: The Wolf Age	15
Crime Patrol	17
Garasul: Legacy of Dragon	20
IL-2: Sturmovik	20
Moto Racer 3	20
Hooters: Road Trip	21
Tom Clancy's Ghost Recon	21
Return to Castle Wolfenstein	27
Industry Giant II	28
Hidden & Dangerous	29
Декабрь	
Zero-G Marines	01
Atriarch	01
Serious Sam: The Second Encounter	01
Worms Blast	01
Robot Wars: Arenas of Destruction	02
EverQuest: The Shadows of Ludin	03
Arx Fatalis	04
Beam Breakers	04
Grandia 2	04
Rayman Arena	04
Capitalism 2	12
RuneSword II	15
Silent Hunter II	15
The World is not Enough	15
Destroyer Command	15
Январь	
Team Fortress 2: Brotherhood of Arms	01
Fatherdale: Guardians of Asgaard	01
Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn	09
Internal Pain	10
Mafia: The City of Lost Heaven	15
Duke Nukem: Endangered Species	15
Valhalla Chronicles	15
Republic: The Revolution	21
1503 A.D. — The New World	29
Sid Meier's SimGolf	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

Это рубрика уже давно завоевала свое право на существование в «Игромании». С тех пор как ручеек кинопродукции, в той или иной степени связанной с компьютерными играми, постепенно превратился в могучую реку, стало ясно: новой рубрике — быть! Наверное, оптимальным временем для ее презентации стал бы июнь 2001 года, когда на экраны кинотеатров Америки вышел приключенческий боевик Lara Croft: Tomb Raider (ныне самый прибыльный в истории фильм, снятый по мотивам игры), но тогда как-то руки не дошли. Лишь в декабре «Игромания» с должной помпой презентует — та-та-та-та-та-там! — рубрику под звучным названием «Игровое кино». Рубрику, посвященную играм в кино и кино в играх. Их действительно многое связывает (подтверждением служит эксклюзивное интервью с American McGee, чья студия Carbon 6 намерено создавать проекты, интересные как геймерам, так и поклонникам кинематографа). В центре внимания данного номера — анимационный фильм Final Fantasy: The Spirits Within. Несмотря на то, что премьера творения великого Хиронобу Сакагучи состоялась аж в конце лета, до российских кинотеатров картина добралась совсем недавно. Было бы ошибкой оставить без должного внимания фильм, который произвел настоящую революцию в современной анимации. Фантазия наконец-то стала реальностью. А реальность, знаете ли, кусается.

ФАНТАЗИЯ УМИРАЕТ ПОСЛЕДНЕЙ

«После фантастического успеха игр из серии Final Fantasy мне захотелось сотворить нечто беспрецедентное, где были бы совдинены технические колдовство компьютерных игр с визуальными спецэффектами кинофильмов... Ничего подобного раньше не делалось. Я хочу создать развлечение, которое потрясет воображение людей, фильм нового поколения».

Хиронобу Сакагучи,
продюсер Final Fantasy I-VIII,
режиссер Final Fantasy: The Spirits Within

Сегодня, когда уже известно, с каким треском провалился в международном прокате первый анимационный кинофильм Final Fantasy: The Spirits Within, слова старины Сакагучи (хотя какой старина — ему же только под сорок!) воспринимаются иначе. Начинаешь понимать, каким самообманом оказались надежды SquareSoft завлечь в кинотеатры толпы народа лишь для того, чтобы продемонстрировать им чудеса анимации. Если бы в nVIDIA все сотрудники посходили с ума, они могли бы пустить в кинопрокат ролик с презентацией очередной модели GeForce. И потом точно так же, как Сакагучи сейчас, удивляться: почему люди не оценили по достоинству супервозможности новой видеокарточки?!

Свои ошибки создатели Final Fantasy начинают понимать лишь теперь. Еще недавно они были зачарованы творимым анимационным шедевром, дивились блеску и глубине глаз солдат, волосам Аки, складкам, появляющимся на одежде во время ходьбы персонажей. И в результате создали технически совершенное зрелище, забыв вдохнуть в фильм хотя бы немного жизни.



И Бог создал женщину...
Нет, не совсем так.
И Бог создал женщину!

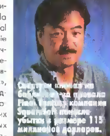
Рожденные компьютером

Несложно понять, почему Sony и SquareSoft позволили Сакагучи потратить больше 150 миллионов долларов на производство Final Fantasy The Spirits Within. Достаточно вспомнить собственные впечатления от FF. Если первый трейлер Final Fantasy мне просто понравился, то второй произвел шоковое впечатление. Словно под гипнозом, я просмотрел его по меньшей мере двадцать раз, нажимая паузу, чтобы получше разглядеть круги на воде, тени, морщинки на коже солдат. Уверен, крупные «шишки» из Sony и SquareSoft тоже долго не могли прийти в себя после просмотра роликов, задаваясь «национальным» вопросом «что это было?»

Это не электрик, развешивающий новогоднюю гирлянду и запутавшийся в проводах, это motion capture!

А было вот что. В конце 1997 года, когда стало понятно, что продажи Final Fantasy VII побьют все рекорды (только за первую неделю разошлось 2 миллиона дисков), Хиронобу Сакагучи задумался над анимационным фильмом, так сказать, «по мотивам». Цель определил просто: *«В течение трех лет создать то, чего еще никто не видел. Что-то реалистичное, но не абсолютно реальное»*.

Со своей репутацией удачливого продюсера, Сакагучи потребовалось лишь щелкнуть пальцами, чтобы инвесторы побежали со всех сторон. В компании было создано подразделение Square Pictures, *на Гавайях за 40 миллионов долларов* построили супер-пупер-мега ультра-студию и, закупив оборудования на 10 миллионов понятное-дело-не-монгольских-тугриков, приступили к работе. На производство Final Fantasy: The Movie были брошены лучшие умы человечества, люди, сделавшие «Титаник», «Матрицу», «Годзиллу» и с полдюжины диснеевских полнометражных «красавиц и чудовищ». Только в штат студии приняли 300 (!) человек.


[illegible] провала Final Fantasy компания SquareSoft понесла убытки в размере 115 миллионов долларов.

Персонажи Final Fantasy: The Spirits Within не имели живых прототипов, они были созданы на компьютере. Компьютер же научил их двигаться и симулировать чувства. Десятки людей в облегающих черных костюмах, опутанных датчиками, выполняли разные движения: бегали, прыгали, падали, хохотали и плакали. Каждый жест и каждая гримаса фиксировалась дюжиной камер. Каждый волосок доктора Аки Росс (а всего их свыше 60 тысяч) был прорисован на компьютере. Трехминутная анимационная сцена создавалась в течение месяца. Медленно, но верно фантазия становилась реальностью.

Немного разочарования

Когда в премьерный уик-энд в США Final Fantasy: The Spirits Within собрал всего *11 с половиной миллионов долларов* и представитель Sony назвал кассовые сборы «немного разочаровывающими», он не просто лукавил. Он нагло врал и думал лишь о том, повеситься ему или застрелиться. Это была полная катастрофа. Только на подготовительный период работ занял полтора года, в течение которых дизайнеры и аниматоры создавали нужный для работы «софтвар». Производство новаторской картины обошлось в 115 миллионов долларов — это не считая трат на строительство гавайской студии и рекламу.

Вполне вероятно, что вы уже посмотрели Final Fantasy: The Spirits Within. Минут пять поохали над графическими красотами, а потом попытались сосредоточиться на сюжете. Оказалось, сюжет принесли в жертву технологии. То есть сюжет как таковой имеется, причем даже с претензиями на философичность, но ей-



богу, в Tomb Raider и то лучше. Земля, говорите, 2065 год? Позвольте, ни в одной из выпущенных на сегодняшний день игр из серии Final Fantasy действие не происходит на нашей родной зеленой планете! Мир полетел в тартарары? Не ново. Ученый Аки Росс во главе маленького отряда пытается найти способ уничтожить фантомообразных пришельцев, пока те не уничтожили все живое на Земле? Где-то я все это уже видел. Непонятно, чем занимался во время работы один из сценаристов фильма Эл Рейнерт, в 1995-ом году едва не получивший «Оскар» за Apollo 13. Не иначе как развлекался с гавайскими красотками.

Теперь можно спокойно забыть о Final Fantasy 2, фильм вряд ли будет запущен в производство, как планировалось еще полгода назад. Аки Росс не станет кинозвездой, как надеялся Хиронобу Сакагучи. Он хотел, чтобы виртуальная актриса снималась в настоящих фильмах наряду с живыми актерами. Мисс Росс имела все шансы на успех, она даже появилась в купальничке на обложке популярного журнала для мужчин MAXIM, но увы, ее киножизнь закончено. Сакагучи, мечтовший совмещать продюсирование игр с режиссурой, очевидно, больше никогда не сядет в кресло режиссера.

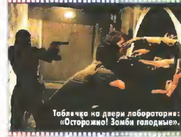
Все эти фантазии оказались последними...

КТО НЕ СПРЯТАЛСЯ, ЗОМБИ НЕ ВИНОВАТ

Любите ли вы зомби, как люблю их я? Можете не отвечать, сам знаю, что любите. Среди геймеров мало людей, которые не посмотрели бы с дюжину раз «Зловещих мертвецов» или «Реаниматора». А скольких мертвяков мы перебили, сидя за очередным survival horror? Не сосчитать.

Боюсь сглазить, но, кажется, грядет первый зомби-movie, у которого имеются все шансы стать блокбастером. Пол Андерсон, создатель Mortal Kombat, Soldier и Event Horizon, завершил съемки Resident Evil, долгожданного фильма ужасов с Миллой Йовович в главной роли. Впрочем, Йовович вовсе не является гарантом прибыльности картины. Скорее наоборот: у Миллы настолько слабая актерская репутация, что еще неизвестно, в плюс или в минус идет ее участие в проекте. А вот то, что картина снята по серии мегапопулярных игр, разошедшейся по миру сумасшедшим тиражом и по этому поводу даже угодившей в книгу рекордов Гиннеса, — совсем другое дело. Поддержка RE-сообщества гарантирована.

Resident Evil: Ground Zero не успел попасть в кинотеатры на нынешний Хэллоуин, как планировалось. Работа над спецэффектами, которыми фильм буквально напичкан, заняла больше времени, чем рассчитывал Андерсон. Новая дата релиза — 5 апреля 2002 года. Скрасить ожидание выхода Resident Evil на экраны кинотеатров поможет сценарий, недавно появившийся в Интернете по адресу *www.totallyre.com/ romeroscript/script.txt*. Сразу предупрежу, в Сети выложен сценарий не Пола Андерсона, а Джорджа Ромеро, культового режиссера фильмов ужасов. «Ночь живых мертвецов» помните? Его работа. Еще в 1998 году ему предложили написать


Табличка на двери лаборатории: «Осторожно! Зомби голодные».

сценарий Resident Evil. Тема RE не нова для него: в свое время он снял Biohazard 2 для японского телевидения. Ромеро написал сценарий Resident Evil, но компания Constantin Films нашла его *«слишком банальным»*. В итоге Ромеро остался не у дел. Немного погоревав, он передал свой сценарий хозяевам популярного «резидентского» сайта. Мол, пусть сами фанаты Resident Evil решают, облажался он или нет.

Ромеро не сплоховал. Его сценарий действительно не отличается особой оригинальностью, но главное, он отлично передает дух серии Resident Evil. Корпорация Umbrella, городок Raccoon, Джил Валентайн, отряд особого назначения S.T.A.R.S. — бо, знакомые все лица! А вот вам лакомый кусочек из сценария, так сказать, на пробу.

«ВЕСКЕР: *Здесь в лабораториях экспериментировали с биоинженерными материалами.*

РОДРИГЕЗ: *Говори на английском, hombre.*

ВЕСКЕР: *Маркус работал над искусственно созданным Т-вирусом. Финансирование велось частной корпорацией... вы, вероятно, слышали ее название... Umbrella.*

ДЖИЛ: *Международная корпорация. Огромная.*

ВЕСКЕР: *Такая огромная, что имеет связи в верхах. Вот почему мы здесь.*

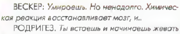
БАРРИ: *Вирус вырвался из-под контроля, да?*

СПЕЙЕР: *Shit! Мы все мертвы! Мы заразились и все мертвы!*

ВЕСКЕР: *Вирус передается не воздушным путем. Лабораторные животные и сами исследователи заразились через...*

ДЖИЛ: *Укус.*

БАРРИ: *Ты заражаешься, и что тогда?*

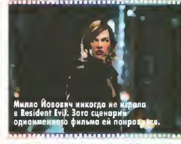


ВЕСКЕР: *Умираешь. Но ненадолго. Химическая реакция восстанавливает мозг, и...*

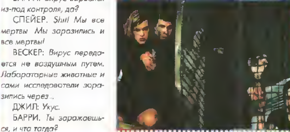
РОДРИГЕЗ: *Ты встаешь и начинаешь жевать первого же парня, которого увидишь*».

Такие вот байки из склепа. Стивен Кинг рядом не валялся.

Что косается Пола Андерсона, то он все переиначил. Главную героиню зовут Элис (*«Alice?! Who the f..k is Alice?!»*), она ведет отряд S.T.A.R.S. в *«Улей»*, огромную секретную лабораторию, принадлежащую корпорации Umbrella. В лучших традициях «Космической одиссеи 2001» взбунтовался суперкомпьютер *«Белая королева»* и выпустил на свободу смертельный вирус. Вирус превратил добрых, милых ученых в пожирающих человечину зомби. Задача S.T.A.R.S. — вырубить взбесившийся


Милла Йовович никогда не играла в Resident Evil. Зато сценарий одноименного фильма ей понравился.







компик, не дать вирусу распространиться за пределы лаборатории и просто выжить. А выжить непросто.

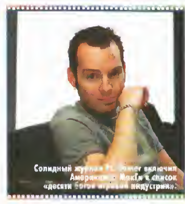
Вторая новость, порадовавшая игровую общественность, касается другой популярной серии игр — Alone in the Dark. Новость коротка: начата работа над ее киноверсией. The New Nightmare, вышедший этой весной, сильно напоминал Resident Evil, так что появление зомби в фильме по мотивам AitD более чем вероятно. Хьюберт Чардо, похоже, к проекту не привлечен, вместо него сценарий пишет некто Ганс Родионофф. Фильмом занимается студия Dimension Films, в последнее время полюбившая искать интересные проекты в мире компьютерных игр. Пока о дате премьеры нельзя говорить даже приблизительно. Подготовительный период к съемкам Alone in the Dark, в который, разумеется, войдет написание пяти сценариев, смена трех-четырех режиссеров и многомесячный кастинг, вполне может занять года три. Но самом деле пустяк. ТАКОЙ фильм можно и подождать.


Как мило, Милла.

МНОГОСТАНОЧНИК AMERICAN MCGEE

Эксклюзивное интервью с создателем самой "шизанутой" игры всех времен и народов American McGee's Alice

На званом ужине, посвященном появлению новой рубрики «Игровое кино», в качестве десерта приносено интервью с American McGee, культовым человеком в игровой индустрии. В свое время он приложил руку и к DOOM, и к Quake, а потом, конечно же, создал восхитительную Alice (фильм по мотивам игры будет снимать сам Уэс Крейвен, режиссер «Кошмаров на улице Вязов» и трилогии «Крик»). Полгода назад Американец МакГи принял решение расстаться с Electronic Arts, где занимал пост креативного директора, и создал собственную студию. Причем заявил во всеуслышание, что его студия будет создавать проекты, одновременно интересные и для геймеров, и для любителей кино. Смело сказано.


Солидный журнал PC Gamer включил Американца МакГи в список «десяти богов игровой индустрии».

Несмотря на перегруженный рабочий график, American McGee нашел десять минут, чтобы ответить на вопросы «Игромании». Вы хотели эксклюзивно, вы его получили.

Расскажите о своей новой студии Carbon 6.

Я и мой давний друг Дейв Тейлор создали Carbon 6 как выход для нашей творческой энергии в мире игр, музыки и кино. Мы заключили стратегические соглашения со множеством игровых компаний, киностудий и музыкальных продюсеров. Надеемся получить прибыль от совместных усилий.

Согласно вашему заявлению, Carbon 6 занимается проектами, предназначенными как для геймеров, так и для фанов кино. Вы считаете, такое возможно?

Мы сфокусированы на проектах, которые одновременно могут быть компьютерными играми, игрушками, фильмами, комиксами и так далее. Успех Alice доказал, что такое вполне возможно.

Когда Carbon 6 анонсирует свою первую игру? Может ли это быть экшен-версия Wizard of Oz?

Мы представим на суд публики нашу первую игру в течение ближайших двух месяцев. В настоящее время одновременно идет работа над пятью проектами, и я не могу сказать, какой мы анонсируем первым.

Как появился замысел Alice? Исключительно ли вам принадлежит идея превращения детской сказки в мрачный action?

Alice родилась благодаря моему желанию создать нечто иное, чем очередной шутер про космических десантников. Сюжет был придуман мною. Если же вы говорите о киноверсии, то сейчас над проектом работают несколько сценаристов. Они не выходят за рамки придуманного мною мира, но развивают некоторые мои идеи и прорабатывают характеристики персонажей.

Понравился ли вам Max Payne, игра, на которую необычайно сильно повлиял Голливуд?

Я считаю, что Max Payne — великолепная игра, и мне хочется, чтобы наша игровая индустрия выдавала больше таких шедевров. Отлично проработанный герой, хороший сюжет, кинематографический стиль действия и повествования перенесут игры на следующий уровень развития. Они станут похожими на фильмы.

А какие фильмы вы предпочитаете?

Я люблю все фильмы. Даже плохие картины дают урок — например, в области сценаристского мастерства. У меня огромное количество любимых фильмов, но из последнего мне больше всего нравятся Training Day, Iron Giant, Emperors New Groove, Memento, Wings of Desire, Human Traffic, а из «стариčков» — Lawrence of Arabia и Aliens. Некоторые из перечисленных картин появились на экранах кинотеатров всего пару месяцев назад.

Поговаривают, вскоре вы сядете в кресло кинорежиссера...

Я работаю над этим.

Возможно ли такое, что вы покинете игровую индустрию ради кино?


МакГи и Чеширский кот: не правда ли, они похожи?

В настоящее время мои усилия сосредоточены на продвижении Carbon 6 в большой бизнес. Если по пути мне представится шанс попробовать себя в кино или видео, я им воспользуюсь. Хотя больше всего мне бы хотелось одновременно заниматься и играми, и кино.

В игровой индустрии ваше имя уже стало культовым. Не мешает ли вам ваша популярность?

Не могу сказать, что за пределами таких мест, как E3, меня узнают в лицо. Однако из-за моего странного имени люди узнают меня, когда я пользуюсь кредитными карточками в ресторане или покупаю вещи в магазинах.

Спасибо за ответы. Желаем вам творческих успехов... ■

Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Начнем обзор интереснастей нынешней «CD-Мании» с того, что у нас появился новый раздел, вами довно ожидаемый. Это раздел драйверов, причем не абы каких, а в первую очередь для того, что наиболее важно для геймера, — т.е. для 3D ускорителей. Пока что раздел предстает в упрощенной форме, однако в последующих номерах планируется дать ему зеленый свет вместо нынешнего желтого и позволить аккупировать десяток-другой дополнительных мегабайт на компакте. Ведущим раздела, так сказать, первенствующим (не путать с «перначым») драйвероводом раздела назначен, конечно же, хорошо известный вам представитель железячного цеха тов. *Дядя Федор*.

Мы получили массу отзывов о ролике, с просмотра которого вы начинаете погружаться в бесконечные недра компакт-диска. Отзывы — глубоко положительные и, не побоюсь этого однозного слова, восторженные. Супер. И раз так, то *Антон Логвинов* продолжает активную вояительную деятельность в предчертонном им самим направлении. Новый ролик ждет вас на компакте. Порадуемся и продолжим.

Инициативой редактора разделов «Новостной меридиан», «Игровое кино», «Интернет», «Антихакер», «Вскрытие», «Самопал», «Матрица*Плюс*», «КОДекс», «Юмор» и, частично, «Территория разлома» (мне давно хотелось огласить этот огромнейший список) *Алексея Кравчуна* мы решили выкладывать на компакте предыдущие части тех статей, которые растягиваются на несколько номеров. В первую очередь это затронет «Матрицу*Плюс*». Мы уже начали делать это в предыдущем номере. Продолжаем в этом и продолжим в дальнейшем.

В этом номере сделано сводное содержание всех номеров «Мании» за 2001 год, за исключением того номера, на странице которого вы лицезреете буквы этого текста (по идее, их — разных — должно быть 33+запятые+английские, но лучше сверьте, мало ли, вдруг какую-нибудь забыли). А на компакте у вас есть шанс встретить **сводный алфавитный список** игр, которые фигурировали во всех номерах «Мании», начиная с январского и заканчивая тем, буквы на страницах которого вы сейчас только что пересчитали.

Больше ничего добавлять не стану, спасибо за внимание, запускайте компакт.

Редактор компакт-диска и «CD-Мании»
Gamer.Sobaka.Igromania.Ru (Геймер)

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

На компакте помещаются руководства и прохождения по следующим играм:
1. Trade Empires от Юрия Кузьмина.
2. Commandos 2: Men of Courage от "Qtuzoff".
3. Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannar от Кирилла Шитарева.

Возможны также и другие материалы.

Все руководства и прохождения публикуются в одноименном разделе на компакте. Кроме того, все же самое, но без графики, лежит в виде RTF-файлов, запакованных в rar-архив, в директории CD:\Draft\Guides (рекомендация: все таблицы лучше всего смотреть именно в RTF). Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.

Каждое руководство/прохождение, как только будет полностью готово, публикуется на сайте журнала по адресу ***www.igromania.ru***

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель рубрики:
or@NGE (orange@igromania.ru)
При участии Алексея Кравчуна и Геймера
Подборка по Serious Sam — Алексей Макоренков (makarenkOFF@igromania.ru)
Подборка по Counter Strike — Илья Галиев (jb@igromania.ru)

#01. Age of Empires 2: The Conquerors

1. Кампания **Prince of Persia**, состоящая из трех довольно масштабных эпизодов, в течение которых вам предстоит осада города **Rayy**, поддержка восстания в городе **Hamadan** и, наконец, освобождение **северного Ирана** от захватчиков. Миссии выполнены на профессиональном уровне, это касается как сюжетной линии, так и дизайна карт. Кроме собственно миссий в игру добавлены новые звуки и скрипты поведения для противников. Рекомендую почитать прилагаемый текстовик с подробным описанием сюжета и рекомендациями по прохождению каждой миссии.

2. Пять **random-карт** для сетевой игры и режимо Skirmish: Survivor, Everglades I и Everglades II, Inferno и Heaven.

#02. Age of Wonders

1. Десяток самых разнообразных **однопользовательских сценариев**, в числе коих Paladin's Quest, Stand Before Destruction, Legend of Diru, Human Trouble и другие.

2. Редактор характеристик юнитов и героев **Zippy's Unit Editor**. Может быть полезен как для разработки модификаций, так и для облегчения/усложнения игрового процесса.

3. Пачка альтернативных **портретов** для героев игры. Девятнадцать рыцарей, паладинов, гладиаторов, колдунов и самураев.

4. Утилита **Portrait Inserter**, предназначенная для добавления в игру собственноручно нарисованных «морд», олицетворяющих героев.

5. Парочка неплохих **обоев** на тему грядущей Age of Wonders II.

#03. Black and White

1. Карта **Canyon War** — две долины, в каждой по одному богу и одной деревне, разделяет их каньон. Если бы не угловатость ландшафта, карту можно было бы назвать красивой. Однако неплохой геймплей компенсирует внешние недостатки.

2. Карта **The Prism** версии 1.1, в которой, как заверяет автор, исправлено множество багов и недочетов. Первую версию я не видел, так что судить не берусь, а вот насчет нынешней могу смело сказать — must have! Кроме карты поставляется файл, описывающий поведение существ.

3. Модельки: **Baylie** — серебристый робот в анимешном стиле с кучей пушек, заменяет собой стандартного тигра; и **Claymen** — главный герой известного пластилинового квеста Neverhood, займет после установки место медведя.

4. Дополнительные **татуировки** для существ, ровно 15 штук. Религиозные символы, логотипы известных компаний и эмблемы популярных групп и музыкантов.

#04. Command & Conquer: Tiberian Sun

Модификация **Master TS**. Новые юниты не добавляет, зато здорово меняет характеристики уже существующих. Например, нодовские харвестеры могут перемещаться под землей, а харвестеры GDI отлично двигаются по воздушной подушке, преодолевая водные преграды. На **Obelisk of Light** вместо лазеров установлены railgun'ы, на электростанции GDI можно установить дополнительные турбины, каждая из которых дает прибавку в 100 единиц энергии, плюс множество мелких доработок вроде усиления брони у роботов и увеличения скорострельности у пехотинцев.

#05. Cossacks: European Wars («Казаки»)

1. Очень приятно видеть, что миссии для «Казаков» вовсю рисуют не только на территории бывшего нерушимого Союза Советских и Социалистических, но и за далеким западным бугром. На нашем компакте вы обнаружите **три** неплохих однопользовательских сюжетных миссии от американских поклонников украинской RTS: German Town, Swedish Invasion и Waterloo.

2. Полномасштабная кампания **Sea Gate**. К глубочайшему сожалению, только для счастливых обладателей английской версии игры.

3. **GSC Viewer** — утилита для просмотра и редактирования **gsc-файлов**, в которых содержится вся игровая графика, звуки и т.д. Программа довольно сырая и неудобная, кроме того, практически все игровые ресурсы требуется конвертировать в общедоступные форматы, а такой функции у этого редактора нет. Но интересующимся проблемами вскрытия пригодится.

#06. Counter-Strike

J.B. Choice #4

USP Match .45 Cal Pistol

Замена модели **FiveseveN**. Смотрели фильм Tomb Raider? Молодцы. Это должен видеть каждый геймер. Хоть и говорят, что попсня, но мне понравилось. Так вот, у главной героини были два мощных классных пикеля. Так вот, это один из них.

Goldon Castor Troy's Berretas

Замена модели **Dual Beretta 96G Elite**. А «Без лица» фильм вы смотрели? Ай, молодца! Это должен видеть каждый контрстрайкер. Просто рульный фильм о террористе и менте. Ну там они друг у друга лица воровали, периодически громко постреливая из пистолетов. Мент — из «Пустынного орла» (если не ошибаюсь), а вот террорист — из двух позолоченных «Беретт». Бах-бдыщтхабудыщ! Гы... Супер!



Именно эти «Беретты» н нарисовал модельмейкер Берите — пользуйтесь

CocaColaCan

Замена модели **Flashbang**. О! Супер! Таких приколов для КС много было, но этот — особенный. Здесь не просто текстурко натянуто новая, а специально сделана в 3D баночка с Coca Col'ой А звук какой приятный, когда она бьется об стенки . ууууууу . просто класс!

MountainDewCan

Замена модели **Smoke Grenade**.

— Неновижу террористов!

— До ты их просто готовить не умеешь!

Помните похожий диалог в рекламе? Ага. Взрывной напиток MountainDew.

Baltika #7

Ну н на сладенькое, то есть к солененькому, — ПИВО! Самая взрывная баночка из всех предыдущих Замена модели **HE Grenade** Здесь я приложил свои коварные ручки и наложил на баночку свою текстуру нашего отечественного пиво. Теперь можете «напоить» своих противников просто до упаду

AKSU

Замена модели **Ingram MAC-10** Ну-ка, ну-ка По-смотрите внимательно на эту модельку Вам ничего не вспоминается? Утро. . Вход в метро .. Стоят курят двое .. Дяди в сером... Ага! Точно. Именно с такими фишками ходит наша доблестная милиция.

Chicken-spider

Замена модели... **курицы**. Помните карту **cs_italy**? А куриц, что пасутся возле базара? Так вот, теперь там будут пастись **маленькие паучки**

Baton



Для тех, кто в танке «батон» — это «бонус» Подарок от меня всем, кому симпатична наша Катя. Не знаю, как вам, а мне эта моделька заложницы очень понравилось. Тем более что ее я сам сделал Конечно, не все, а только текстурки. Надеюсь, н вам понравится.

Текстурки сделаны из рисунков Даниила Кузьмичева, за что ему от меня огромное спасиба.

P.S. Моделька делалось в последний момент, так что Катю не удалось отыскать для озвучки модели. Поэтому пока говорить она будет в англиЦком варианте.

#07. Drakan: Order of the Flame

Официальный **редактор уровней** версии 1.2. Если верить документации, все игровые уровни сделаны именно в нем. Не поверим, пока не проверим. .

#08. Emperor: Battle for Dune

1. Второй официальный сборник карт, в состав которого входят два **skirmish/multiplayer** уровня. **Glacier Bridge** — большой, наполовину растаявший ледник в центре уровня и несколько мелких островков вокруг; все это великолепно связано мостами и способно вместить до 8 игроков **Rift Valley** — небольшая дуэльная карта: две обширных ровных площадки для строительства баз, разделенные глубокой трещиной, через которую можно перебраться при помощи трех небольших мостиков

2. Третий сборник карт, как всегда, состоит из двух уровней **Argan Point** — карта для двух игроков, представ-

Руководства и прохождения
Trade Empires
Commandos 2: Men of Courage
Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Демо-версии

ИГРОВАЯ ЗОНА
Age of Empires 2: The Conquerors
Age of Wonders
Block and White
Command & Conquer: Tiberian Sun
Cossacks: European Wars («Казаки»)
Counter-Strike
Drakon: Order of the Flame
Emperor: Battle for Dune
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Ground Control
Half-Life
Heroes of Might and Magic III
Insane
Max Payne
Microsoft Train Simulator
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor
Quake III Arena
Red Alert 1/2
Red Faction
Rune (Руна)
Serious Sam
The Sims
Tribes II
Unreal Tournament
Volkswagen Lupo Cup, Moorhuhn 3, Elastomania

Патчи
Age of Sail II
Diablo II: Lord of Destruction
Max Payne
Myst III: Exile
Operation Flashpoint Upgrades
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
RuneSword II
Serious Sam
Shogun: Total War
Space Empires IV
Sub Command
The War Engine

Трейнеры
Aragon Deluxe Gold Edition, America: Expansion Pack, Aquanox, Ballistics, Clusterball v1.006, Dagger Whitewater Rapids, Dig Dug: Deeper, Get the Bunny, Harley-Davidson: Race Around the World, Huga: Black Diamond Fever, Hunting Unlimited, Mat Hoffman's Pro BMX, Monsters Inc.: Score Island, Moon Tycoon, Patrician 2, Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Red Alert 2: Yuris Revenge, Red Faction v1.10, Runesword 2, Sega Marine Fishing, Ski Resort Tycoon 2, Stronghold, Tooncar, World War 3: Black Gold, Zoo Tycoon.

DEATHMATCH
UnrealXaosPack №05
AS-RedSquare, CTF-FinalFace, DM-1an1-Revenge, DM-Brunel, DM-Salient
Quake III Arena
Мод Rune Quake 3
Unreal Tournament
Моды AHT, Fair Game
Counter-Strike
Обои на тематику CS
Max Payne
Мод Ultimate-MOD
Клубные новости
Демки с World Cyber Games Russia

ПО ЖУРНАЛУ
Rulezz&Suxx
Скрин-галерея
Антихакер
DUB (Visual *Редактирование* Edit Utility v 1.2)
Вскрытие
VPPBUILDER32 (Red Faction)
Горячая линия
DiscWizard 2000
SeaTools Disc Diagnostic
Seagate Technical Support Desk
System Mechanic v.3.6
Easy Recovery Pro v.5.12
Zone Alarm v.2.6
AdSubtract SE
Adaptec ASPI Layer 4.6
Интернет
Инсталлятор CyberStrike 2
Матрица*Плюс*
LDBRip, Prefobs (MaxEd)
TexView, wav2lip (Flashpoint)
Вне компьютера
Блок
Файлы: Battle for Armageddon, монстрятник, Deadlands: Rots in a Maze, Cult of the Dragon
Статьи: «Краткое пособие для начинающих ведущих», «Погружение и возвышение», «О путях приобретения могущества», «Система d2: бесплатная для лицензирования»
Magic:
Правила, сканы, дек-листы

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Window Manipulator
Picture Pump
ICQ 2001
Fresh Download
Putty
Icon Studio
Customizer XP
FAR/Plugins
WinAMP/plugins
DLH/апдейты
А также Magic Trainer Creator, Magic Suitcase, DivX 4 и Adobe Acrobat

ДРАЙВЕРА
NVIDIA-reference для 2000/XP/95/98/Me

ИНФОБЛОК
Заказ номеров «Мании»
Сводный алфавитный список
Куча статей
Тех. поддержка
Инструкции/Информация



ляющая собой две обширных равнины, между которыми расположено не менее обширное месторождение спайса, разделенное, в свою очередь, горным массивом, перебраться через который довольно проблематично. Вторая карта, Abandonded City, рассчитана на 8 игроков. Ничем особенным не примечательна, пустыня как пустыня.

#09. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Модификация B.O.S. Elite версии 1.02. После ее установки в игре появятся несколько новых готовых персонажей и портретов, а с первой же миссии в вашем отряде будет шесть членов (3 человека, 2 упыря и робот). Кроме того, добавлено новое оружие — например, потрясающая штука Nuke Grenade — и дополнительные виды амуниции.

2. Набор из 5 карт для режима Skirmish: Labynnth, Stalingrad, Search'n'Destroy, Hell Kitchen и Ravaged.

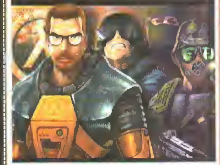
#10. Ground Control

1. Миссия Fortress of Faith. Цель следующая: уничтожить местную систему ПВО, дабы обеспечить прибытие авиации в район боевых действий. Все бы ничего, но в вашем распоряжении исключительно пехота, в то время как противник обладает большинством доступных юнитов.

2. Вторая и последняя на сегодня миссия: 20 Minute War. В течение двадцати минут вы должны защищать базу от многочисленных войск NOD. Самое главное — не расслабляться и беречь юниты с самого начала, ибо основной удар будет нанесен в самый последний момент, когда победа, кажется, уже так близко.

#11. Half-Life

1. Утилита для редактирования моделей оружия EZ Weapon Creator. Нечто сродни Random Map Generator'у, который вы могли найти *на компакте 4-го*



номера. Предельно просто в обращении — загружаем готовую модель, изменяем несколько параметров, а остальное, как говорится, дело техники. Опытных кодеров должно заинтересовать возможность подключения собственных скриптов.

#12. Heroes of Might and Magic III

Три сценария (Fresh Meat, Sharp Warpath и Terror) и одна кампания (Iberia).

#13. Insane

1. Последняя из официальных дополнительных машин — «Антилопа Гну».

2. Семь обоев для «Рабочего стола» в мультяшно-карикатурном стиле.

#14. Max Payne

Обтяните Макса одной из шести новых «шкурок» на выбор: Джеймс Бонд, Малдер и Скалли. Куда же без них. Кстати, Макс, скрывающийся под личиной Скалли, смахивает больше всего на тумбочку. А также — Дарт Вейдер, Леон и Джим Керри в зеленой маске (а еще две «беретты» в руках... Шик!)



#15. Microsoft Train Simulator

1. Дополнительный паровоз Stephenson Rocket — это вам не какой-нибудь Flying Scatmann и даже не паровозик из Ромашкино. Это прапрадедушка всех локомотивов, самый первый в мире паровоз. Модель 1820 года с составом из четырех пассажирских вагонов.

2. Голландский пассажирский поезд NS Regiorunner IRM, принадлежащий компании EMU Spoorwegen, — ярко-желтый представитель редкого вида скоростных двухэтажных электричек.

3. Реалистичный интерьер кабины локомотива EMD F7A, кабина сделана на основе реальных фотографий, а не отрендерена в 3DMax, как оригинал. Надо сказать, что кабина, представленная в оригинальной игре, очень отличается от настоящей, вот вам и «симулятор», вот вам и «Микрософт».

#16. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Десяток однопользовательских миссий. В основном за Союз, однако встречаются и лучшие (на редкие) представители заморского творчества. Миссии самые разнообразные: угон самолета, прикрытие колонны, везущей боеприпасы, банальная оборона базы и даже партизанская война.

2. Программа OF Face Changer поможет вам еще до начала игры настроить внешний вид вашего героя.

3. Утилита для быстрого редактирования файла squad.xml, в котором описывается состав вашей команды. Согласитесь, ставить галочки и нажимать кнопки намного удобнее, чем копаться в коде.

#17. Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor



Комплект украшательств для родимой ненаглядной «Винды». Три обоины и один скринсейвер непосредственно от разработчиков игры.

#18. Quake III Arena

1. Три модельки. Великолепно сделанная Лара Крофт в компании с супер-пупер Марио и безымянным, но очень злобным Лисом, по оскалу смахивающим больше на рыжего волка. Кстати, звук, с которым эта задорная зверюга подпрыгивает, заслуживает отдельного внимания!

2. Специально для тех, кто очень любит прыгать. Карта со странным названием BKULA просто создана для прыжков. По количеству Jump Pod'ов она превосходит все ранее виденные мною уровни. Ну а для тех, кто «прыгалки» не любит (например, я), есть стандартные средства, как то лестницы и лифт. Главное не свалиться в подвал, откуда выход только один — смерть. Архитектура, к сожалению, попахивает основательно подтухшим примитивизмом и с головой выдает неумение (или нежелание) автора работать с кривыми. Но играбельность при этом рулит.

#19. Red Alert 1/2

1. Как вы, наверное, уже успели заметить, бесплатные сборники карт для RA2 от Westwood больше не выпускаются, так как все силы брошены на изготовление дополнительных уровней для Emperor (которые также находятся на нашем компакте). Но общественность не дремлет, и, вооружившись официальным редактором Final Alert, рисует отличные скирмишно-мультиплеерные карты. В этот раз у нас на CD обрели места 8 экспонатов: Bay Side, Crater Lake, Home Land, Battle for Indy, Northern Cross, Pearl Harbor и Sidewinder.

2. Антиквариат — две модификации для первой части Red Alert. Первая, Super Realistic RA, существенно изменяет характеристики юнитов: например, советские Supply Trucks снабжены AK47, на всех танках помимо стандартного вооружения установлены пулеметы, а у слабо защищенных юнитов значительно усилена броня. Вторая модификация, Better Alert, основанная на модификации файла rules.ini, также меняет характеристики юнитов и зданий: обеим сторонам доступна вся пехота, Iron Curtain и A-Bomb заряжаются быстрее, а в APC можно посадить аж 100 бойцов.

#20. Red Faction

1. Две мультиплеерные карты — Warehouse of Pain и Storage Facility.

2. Модификация Rubber Walls — нечто свежее и очень занятное. В этом режиме игры все поверхности по уровне приобретают пружинистые свойства и все выпущенные боеприпасы от них весело отлетают. Представьте себе гранату, прыгающую по уровню, как баскетбольный мяч.

3. Модификация Anti Gravity, встречавшаяся уже во многих других играх. Изменяет гравитацию.

4. Патч, заменяющий стандартное ружье на огнемет.

5. Полезнейшая утилита RF Mod Manager поможет вам систематизировать все то многообразие модификаций, которое вам предстоит найти на наших компактах.

6. И в завершение всего — скин для плеера Winamp. Не то чтобы шедевр, но выглядит довольно приятно и стильно.

#21. Rune (Руна)

Мультиплеерные DM-карты Morbias (римейк известного уровня из Unreal Tournament), Pillarific и Watch Tower.

#22. Serious Sam

На сей раз предлагаем вам совершить одиночный забег или помучить приятелей кооперативными баталиями на шикарной карте SpaceStation (Cooperative).

#23. The Sims

Плановая подборка предметов, совместимых со всеми частями игры. Как и всегда, классика и изысканность граничит с авангардным безумием. Золотые унитазы и оборудование для медицинского кабинета, кислотная кухонная мебель и полированные металлические колонны.

#24. Tribes II

1. Пачка дополнительных скинов. Пять штук, ни больше, ни меньше. В основном анимешные киборги, но встречаются персонажи комиксов и фильмов — Captain America или Sub Zero, например, да и монстрик-reaper очень даже неплох.

2. Три уровня: The Beggars Race, Rock Lake и Cahokia. Последние две карты вполне стандартные дефматчевые, а вот Beggars Race довольно интересна — это не просто уровень, а настоящая гоночная трасса.



#25. Unreal Tournament

1. В разделе скинов у нас сегодня нешуточная борьба противоположностей: Нали и Скардж, Красавица (эльфийская принцесса) и Чудовище и, наконец, сладкая парочка Джордж Буш младший и Усама бин Ладен.

2. Пачка альтернативных прицелов от команды UNiTY.

3. Карты DM-Brunel и DM-Sudden Death.

4. Стилизованный под «онрыловский» TrueType-шрифт.

Дополнение к "Игровой Зоне"



Игрушка Volkswagen Lupo Cup — кольцевые гонки на машинках «Фольксваген Гольф». Несмотря на скромный размер, игра имеет приятный интерфейс, все необходимые настройки и несколько режимов гонки — тренировка, одиночный заезд и чемпионат и даже игра по сети. Графика очень симпатичная, анимация машинок заслуживает высочайших похвал, а вот физика подкачала — играть слишком просто, хотя для отдыха в самый раз.



Дополнение к "Игровой Зоне"



Третья часть хитовой аркады Moorhuhn от немецкой компании Phenomedia AG. Перечислять новшества и изменения бессмысленно, ибо изменилось практически все — место действия, система начисления очков, секреты и бонусы. . Неизменной осталась лишь суть игры — за короткий отрезок времени перестрелять как можно больше кур, найти все секреты и, в конечном итоге, набрать больше всего очков. В третьей части, кроме курей (которые, как известно, не птицы), над бухтой (место действия игры) летают также утки, истребление которых карается штрафом в 10 очков за каждую особь. Мало того, очки отбираются и за перезарядку, а перезаряжаться теперь можно после каждого выстрела (но строго не рекомендуется). Появилось множество бонусов вроде замедления времени.

Дополнение к "Игровой Зоне"



Аркадная игрушка Elastomania — экстремальная езда на мотоцикле по очень сильно пересеченной местности. В отличие от вышеописанного Lupo Cup, в этой игре физика проработана очень тщательно. С первого раза невозможно проехать даже первую трассу. Необходимо точно рассчитывать скорость на каждом участке, иначе на ближайшей колдобине седок лихо полетит через руль, и все начнется сначала. Сама модель мотоцикла сделана просто шикарно, каждая деталь выполняет свою функцию, и, несмотря на мультяшную графику, поведение мотоцикла практически не отличается от реального. Уровней в игре изрядно, а для тех, кому и этого мало, предназначен редактор карт (доступ к которому, кстати, дают только после прохождения первых пяти уровней).

Работы читателей «Мании»

1. Карта для Quake III от reD^NameLess. Уровень называется dnl3tourney1, являет собой небольшое здание, расположенное в пещере. Внутри здания, вокруг него и на крыше (куда попасть можно только с помощью инструмента grapple, модель которого прилагается) разложены всякие «ништяки». В целом карта оставляет благоприятное впечатление, однако поругать можно за небольшие размеры, грубоватую архитектуру и некоторые слишком темные места.

2. Герой-дроид для Diablo II: LoD от Dobus.

3. Еще один герой для D2LaD — магичка 85 уровня от KISSA-OGR.

4. И еще один герой для той же игры, но этот раз от Глазкова Вячеслава. Магичка Чеслана (Cheslana) аж 85 уровня. На все руки мастерица. И спляшет, и споет, и на марде надает. Одета по последней моде и в сундуке имеет немало интересных вещиц.

5. Евгений Лучников прислал нам своего Паладина 34 уровня для Baldur's Gate II: ToB, а также двух героев — клерика и мага.

ДЕМОБЛОК

Составитель «Демоблока» — Modl Divoff (mdivoff@igromania.ru)

Демо-версии

По причинам, связанным с таким мистическим понятием, как «место на диске», загадывать, какие демки влезут в этот раз на компакт, мы не станем. Надоело прожекты строить. Что влезет — то влезет! Запустите оболочку, и пусть это будет для вас сюрпризом. ;) А еще — можете посмотреть на обложку самой болванки компакта. Как правило, на ней мы пишем названия всех лучших демо-версий, вошедших на компакт.

Патчи

Предлагаю вашему вниманию... вниманию предлагаю... а, не так.

Знакомьтесь, это патчи. Уважаемые патчи, знакомьтесь: это читатели и их жесткие диски. Пробуйте друг дружку и радуйтесь.

Age of Sail II
Версия: 1.56. Рейтинг: 3.
Diablo II: Lord of Destruction
Версия: 1.09b. Рейтинг: 3.
Max Payne
Версия: 1.2. Рейтинг: 3.
Myst III: Exile
Версия: 1.22. Рейтинг: 4.
Operation Flashpoint Upgrades
Версия: 1.27beta. Рейтинг: 4.
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Версия: 1.2. Рейтинг: 3.
RuneSword II
Версия: 2.1. Рейтинг: 4.
Serious Sam
Версия: 1.04. Рейтинг: 4.
Shogun: Total War
Версия: 1.02beta. Рейтинг: 3.
Space Empires IV
Версия: 1.49. Рейтинг: 3.
Sub Command
Версия: 1.01. Рейтинг: 3.
The War Engine
Версия: 1.01. Рейтинг: 3.

Рейтинги патчей

Единица — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (такие у нас вы увидите редко), двойка — патч имеет узкую направленность либо крайне малополезен, тройка — ряд исправлений средней степени критичности, ставить по желанию, четверка — важнейшие доработки, совершенно необходимо вашу игру с ним познакомить; пятерка — помимо исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение объема патча и его полезности. Плюс заметьте, что по отношению к качеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (когда править почти нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно).

Трейнеры

Как обычно... в общем, конечно же, вы уже поняли, что в очередной раз вашему вниманию предлагается самая последняя и свежая подборка трейнеров для огромнейшего количества игр.

Aaragon Deluxe Gold Edition, America: Expansion Pack, Aquanox, Ballistics, Clusterball v1.006, Dagger Whitewater Rapids, Dig Dug: Deeper, Get the Bunny, Harley-Davidson: Race Around the World, Hugo: Black Diamond Fever, Hunting Unlimited, Mat Hoffman's Pro BMX, Monsters Inc.: Scare Island, Moon Tycoon, Potricion 2, Pool of Radiance. Ruins of Myth Drannor, Red Alert 2: Yuris Revenge, Red Faction v1.10, Runesword 2, Sega Marine Fishing, Ski Resort Tycoon 2, Stronghold, Tooncar, World War 3: Black Gold, Zoo Tycoon.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел «Трейнеры». Легких вам побед.

DEATHMATCH

UnrealXaosPack №05

И вновь устроители сайта Unreal.Xaos.Ru специально для вас предлагают новую подборку лучших карт для Unreal Tournament. По каждой карте на компакте дается подробнейшая рецензия.

Карты и их рецензенты таковы:
AS-RedSquare — 2u.Satavr (satavr@atnet.ru)
CTF-FinalFace — DIZZel (dizzel@xaos.ru)
DM-1on1-Revenge — RedFox (redfox@xaos.ru)
DM-Brunel — Detonator (detonator@xaos.ru)
DM-Salient — Nihal (chameleon@xaos.ru)

Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine. Здесь вы найдете профессиональные туториалы для обучения основам редактора уровней UnrealED, много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для Unreal Tournament, а также многое другое — обои для рабочего стола, адреса игровых серверов в Интернете, свежие новости, дополнительные уровни, последние модификации, скины, модели и так далее. Адрес сайта: http://unreal.xaos.ru.

Quake III Arena

Моды

Rune Quake 3. Идея мода проста, как и все гениальное: на карту в изобилии добавляются руны, а с ними, как известно, крушить противников гораздо проще и веселее. Рун очень много — несколько десятков, а их действие варьируется от банального увеличения наносимого урона до такой экзотики, как радиоактивное заражение противников.

Unreal Tournament

Моды

AHT. Автор подошел к созданию модификации необычно: оружие представлено комбинацией средств уничтожения из Unreal и UT и преобразовано в конве авторских идей. Внесенные изменения — не косметические и не «балансирующие», а скорее, принципиальные; следовательно, предполагается оригинальный игровой процесс.

Fair Game. Указываем в меню время, после которого игрок считается кемпером, и начинаем игру. Теперь у неблагородного игрока, заныковшегося в темном углу, нет шансов укрыться от правосудия — как только игра признает его нечестным, происходит его (игрока) самовозгорание. Разумеется, в этот темный угол со всего уровня стекаются пожарники с брандспойтами в виде «флэков», Rocket Launcher'ов и т.п.

Counter-Strike

Отличная подборка обоев на тематику CS, взятых с лучшего в мире сайта «каунтеровских» обоев Morph CS Art.

Max Payne

Моды

Ultimate-MOD. Список изменений, прилагающийся к readme-файлу этого мода, растянулся пунктов эдак на тридцать. К арсеналу добавлено четыре новых пушки, среди которых — H&K MP5-A5 и Jackhammer MGL с подствольным автоматическим гранатометом MK1. Теперь практически из всех стволов в игре можно палить с двух рук. Редкий враг останется жив больше двух секунд под огнем из двух Jackhammer'ов. А уж два Sawed-OFF шотгана... сами понимаете, не маленькие. Все «старое» оружие выглядит немного иначе — переделаны скины.

Клубные новости

Смотрите на диске демки с World Cyber Games Russia! Само собой, выкладываем только записи от лица чемпионов.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ!

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделе *«ИнфоБлок»*.

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска R&S. Смотреть — не пересмотреть!

Антихакер

DUB (Visual File Compare and Edit Utility v 1.2) — утилита для сравнения 2-х файлов и их изменений. Отличающиеся участки выделяет желтым цветом. Работает как в hex, так и в текстовом режиме. Работает под DOS. Утилита старая, зато без багов и работает быстро.

Вскрытие

Статья «Красная армия — всех сильней!»

VPPBUILDER32 — утилита для распаковки vpp-архивов.

Горячая линия

DiscWizard 2000. Программа, облегчающая процесс установки и настройки винчестеров марки Seagate.

SeaTools Disc Diagnostic. Утилита, предназначенная для диагностики состояния жесткого диска. Определяет возможные причины неполадок дисковой подсистемы.

Seagate Technical Support Desk. Очень полезная утилита, предоставляющая подробную информацию по винчестерам компании Seagate.

System Mechanic v.3.6. Отличная, многофункциональная программа по уходу за содержимым винчестера и состоянием операционной системы.

Easy Recovery Pro v.5.12. Программа для восстановления файловой системы и данных после критического сбоя.

Zone Alarm v.2.6. Небольшой, но очень функциональный firewall. Отличная защита от атак доморощенных хакеров.

AdSubtract SE. Программа повышает скорость загрузки и просмотра web-страниц за счет блокировки всплывающих рекламных окон, баннеров, анимационных gif'ов, Java-апплетов, JavaScript-эффектов, cookies, фоновой музыки и тому подобной дребедени.

Adaptec ASPI Layer 4.6. Обновление ASPI. Исправляет тормоза и сбои при записи CD-R/CD-RW под Win2000/XP.

Интернет

Статья «Кибер Война продолжается!»

Инсталлятор CyberStrike 2 — MechWarrior с элементами BattleZone. Лучшие черты великих игр, разбавленные своим представлением о настоящей игре разработчиков 989 Studios и Simutronics Corporation. Вместо туповатого AI в игре выступают тысячи игроков, собранные в кланы. Мир CyberStrike 2 прекрасен изнутри, восхитителен снаружи. Шустрый и симпатичный 3D движок исправно выполняет свои функции — взрывы, выстрелы, кровища...

Статья «Кручу-верчу, дохода хочу»

Статья «Кручу-верчу, дохода хочу», опубликованная в ***августовском номере «Мании» за 2001 год***. Она будет помещена не в этой рубрике, а в «ИнфоБлоке» с прочими статейными материалами.

МатрицаПлюс

Статья «Голливуд отдыхает!»

1. LDBRip — утилита для «выдирания» текстур из откомпилированных уровней игры, имеющих расширение ldb.

2. Prefabs — готовые к употреблению объекты, используемые разработчиками игры для оформления уровней.

Статья «Военный конструктор. Часть четвертая: Музыка войны.»

1. TexView — просмотрщик/конвертор .paa и pac картинок для Operation Flashpoint. То, чего так давно ждали! Поддерживает альфа-канал и файлы *.tga, что позволяет создавать очень интересные лого и другие текстуры.

2. wav2lip — программа для создания lip-файлов для «Флэшпойнта». Файлы с расширением lip призваны синхронизировать движения губ персонажей с произносимой фразой. Подробнее читайте в журнале.

Вне компьютера

Блок от «Ролемансера»

«Ролемансер» (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт, посвященный внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте. Прочесть подробную информацию о «Ролемансере» вы также сможете на компакте.

Файлы

1. Games Workshop's Battle for Armageddon — самостоятельная игра на основе Warhammer 40K. Создан гениальным геймдизайнером *Джервисом Джонсоном* и бесплатно распространяется через Интернет в качестве подарка к Рождеству!



2. Для d20 system компания FFG выпускает монстрятник рас, которыми могут играть персонажи. В приложении — три новые расы.

3. Pinnacle Entertainment выпускает d20-игру Deadlands о приключениях на Диком Западе. Модуль Rats in a Maze поможет вам понять, что d20-system — это не только фэнтези в духе D&D.

4. Классика AD&D. Книга Cult of the Dragon — мануал, рассказывающий о самой таинственной и жуткой организации волшебников и жрецов Forgotten Realms, повелевающих рептилиями, обращающих драконов в личей и обладающих легендарными предметами, Кольцами Драконов...

Статьи

1-4. Каждый участник ролевых игр рано или поздно задумывается: «А не попробовать ли мне роль Мастера Игры?» Начинающие мастера сталкиваются со множеством несложных проблем, разрешить которые поможет **статья Александра Дзябченко (aka Godmaker) «Краткое пособие для начинающих ведущих»**. Если же вы уже опытный Мастер (или опытнейший игрок), то не пройдите мимо работ **К.В. Асмолова (aka Makkawity) «Погружение и возвышение» и «О путях приобретения могущества»** — эта одни из лучших исследований в области фэнтези-игр. Ну и наконец, если вы всерьез «загрузились» этим материалом, то неплохо и развеяться! Читайте сделанный **Николаем Пегасовым обзор «Системы d2, бесплатной для лицензирования»**, лучшей ролевой системы из несуществующих!

5. При поддержке портала «Ролемансер» в Москве в декабре открывается самый большой клуб интеллектуальных игр: коллекционных карточных, военно-тактических, ролевых и настольных. Фотографии клуба и схему проезда вы сможете найти на компакт-диске «Игромании».

Все файлы размещены в разделе ***«Вне компьютера»*** *(«По журналу»)*. Все статейные материалы размещены в ***«ИнфоБлоке»***.

Magic: The Gathering

Пока мы не пытались определиться, чего именно сунем на компакт по MTG. Новерное, сканированные карты последних двух сетов либо только одного из них, пачку дек-листов, обновления правил (т.е. сами правила, новые версии) и прочее подобное в том же духе. Обычный джентльменский маниакальный набор. От «Мании».

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Конкурс по Counter-Strike

Конкурс окончен, мы находимся на стадии подведения итогов (говоря по-русски — карты тестируем). На компакте — все карты, пришедшие на конкурс, нами ранее не выложенные и заслуживающие того, чтобы на компакте появиться. Либо почти все — тут есть сомнения, что место хватит. Посмотрим.

Скринтурс

Конкурс по имени «Скринтурс» обрел свое очередное воплощение, и на компакте вас ожидают девять картинок, каждая из которых является представителем той или иной игры, которую вам нужно будет отгадать.



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Madi Divoff (mdivoff@igromania.ru). Раздел «Драйвера»: Дядя Федор (fedor@igromania.ru).

Свежатина

Window Manipulator

Программа позволяет производить специфические операции над окнами запущенных программ Windows. Можно изменять заголовки окон, убирать пункты системного меню, делать окнам статус always on top, играть с прозрачностью окошек (w2k) и многое другое.

Picture Pump

Программа для скачивания графических файлов с сайтов для последующего оффлайнового просмотра. Автоматически повторяет скачивание файлов при неполной докачке. Для веб-страничек производит синтаксический разбор кода и скачивание всех расположенных на страничке картинок. Возможно отфильтровывание части картинок (например, баннеров) с помощью фильтров. Русский и английский интерфейсы, малый размер. Не требует инсталляции. Возможна работа через прокси-сервер.

ICQ 2001

Для многих аська давно стала чем-то вроде телефона, холодильника, вилки и прочих удобств первой необходимости. Предлагаю вашему вниманию самую последнюю версию этого популярного клиента. Она вобрала в себя самые последние доработки, пожелания к интерфейсу, багфиксы и прочие улучшения. Ставьте и пробуйте!

Fresh Download

Очередной неплохой фриварный менеджер закачки. Позволяет быстрее качать файлы путем сегментации, но в отличие от DAP'а — бесплатен. Удобный и интуитивно понятный интерфейс.

Putty

Один из моих любимых телнет-клиентов. Позволяет работать с удаленной машиной через SSH и обычный телнет, не требует инсталляции и имеет маленький размер. Имеется встроенная перекодировка KOI8/Win1251, масса настроек, поддержка ANSI color.

Icon Studio

Иногда, когда пишешь какую-нибудь программку, очень хочется сделать для нее подходящую иконку, а нечем. Этот простенький редактор позволяет решить эту проблему. Имеются простейшие встроенные функции типа Rotate, Flip, Pen/Marker, Flood, Fill, Color Picker, Dual Color Drawing. Рисуйте и сохраняйте.

Дань моде — тонкая настройка WinXP

Customizer XP

Эта утилита позволяет оптимизировать работу системы WinXP в первую очередь и Win2000 во вторую. Включите скрытые функции вашей операционки при помощи этого мощного средства.

Добавления/апдейты

FAR/Plugins

По устоявшейся традиции и от большой нетрадиционной любви (см. раздел «братская») предлагаю свежую подборку самых-самых плагинов для этой чудо-оболочки.

WinAMP/plugins

Музыка меняется, винамп — фарева! А для продления срока его «фарева» предлагаем очередную подборку плагинов и адд-онов.

DLH

Как и в прошлый раз, предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно, поэтому, в случае если появится чего новое, — обязательно выложим.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для «ломания» игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяют изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики *«КОДекс»*.

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Просто и удобно в использовании. Сейчас в ее базе все существующие карты.

Помимо перечисленного, на компакт выкладывается DivX 4, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть зостовочный ролик, и Adobe Acrobat для чтения pdf-файлов.

ДРАЙВЕРА

Мы открываем новый раздел, посвященный драйверам... Таким вот сухим и скучным предложением я только что стартовал великую и, не побоюсь этого слова, полезнейшую рубрику нашего компакта. Ведь ни для кого не секрет, что без этих самых «драйверов» геймеру попросту не выжить в суровом мире высоких технологий. Редкая ОС долетит до середины своей инсталляции, не имея под рукой пачку свежих и сочных драйверов. А что уж говорить про компьютерные игры, нагло и бесцеремонно отказывающиеся идти с версией драйверов 1.0002.3.456 и при этом прекрасно функционирующие на версии 1.0002.3.456.23b. Думаю, дальнейшие аргументы в пользу данной рубрики вы наперебой доскажете сами. Я же со своей стороны готов отчитаться о проделанном и планируемом.

Но компакт-диске этого номера мы выложили пока только **один**, но, как вы сами понимаете, очень весомый драйвер (по размеру тоже). Это универсальный NVIDIA-reference в ипостасях для Windows 2000/XP и Windows 95/98/Me. В будущем мы, разумеется, предполагаем увеличить количественный и качественный состав драйверов, реагируя на ваши уважаемые пожелания (которые вы высказываете в письмах и форумах). При это должен оговориться, что масштабирование рубрики будет проведено в рамках разумного, так как превращать диск в хранилище «дровов» мы пока не собираемся. Обещаем выкладывать только все самое нужное и исключительно полезное. Драйвер для SCSI адаптера VGHJ-1020BC под сканер компании DEADSince1986 в нашей рубрике вы найдете едва ли. Зато найдете свежайший и аппетитнейший твикер для GeForce 3 или Radeon 8500.

Засим откланиваюсь и искренне желаю нашим читателям удачных инсталляций и многих фэпсов... Но пасаран!

P.S. Пока что на компакте не выделено отдельного блока под «Драйверы» (и все размещена в «Софте»). Это произойдет на следующем номере.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. **Перечень номеров *«Мании»* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах или на компакте).**

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Сводный алфавитный список всех игр, о которых писалось в номерах «Игромании» за 2000 год.

3. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов и демок для «Deathmatch».

4. Статьи, предоставленные «Роленмансером».

5. Статья «Кручу-верчу, дохода хочу» из рубрики «Интернет».

6. Карты по конкурсу «Пять турнирных задач».

7. Предыдущие статьи по редактором для Operation Flashpoint и Max Payne.

8. Сводная таблица компьютерных клубов России.

9. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте.

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики «CD-Мании». Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики «CD-Мания» и компакт-диска. ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).

Редакторы «Игровой зоны». АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН и ГЕЙМЕР.

Составитель «ДемоБлока» и «Софтверного набора». MADI DIVOFF

Программирование компакт-диска. ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска. ИЛЬЯ 'J.B' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала «ИГРОМАНИЯ». Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

Sarcastic Rebel
Retro_parrot@yahoo.com
Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru



Darkened Skye

Жанр: 3D Action от третьего лица	
Издатель: Simon & Schuster ◆ **Разработчик:** Simon & Schuster	
Похожесть: Tomb Raider, Drakan: Order of the Flame	
Системные требования: PIII-500, 128Mb, 3D уск.	
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть	
Дата выхода: Ноябрь 2001 года	

Главный продюсер **Darkened Skye Элизабет Брасвел** высказалась об игре так: «*Tomb Raider*, скрещенный с *Buffy the Vampire Slayer*». Представляете, какая зверушка получится? Вот именно — экшен от третьего лица, в котором главную роль играет миленькая пастушка по имени Скай. Ее роль заключается... правильно — в спасении мира.



Оказывается, для спасения миров требуется всего три вещи. Первая — умение бегать, скакать, прыгать и ловко карабкаться по деревьям. Вторая — саркастическая горгулья Droc в качестве постоянного сопровождения. Третья — необходимость собирать конфеты Skittles. Без этих конфет нашей Скай ну совсем не колдуется. Скиттлсы иногда высыпаются из окученных монстрюганов, а иногда хранятся в дубовых сундуках за семью печатями. Да мало ли где конфеты валяются? Сочетая конфеты разных цветов и фруктовых вкусов, Скай творит магию. Молния, полет, эликсир силы — всего в игре будут присутствовать 20



заклинаний. Учитывая, что количество конфет ограничено, делаем вывод, что они выполняют функцию банальной амуниции для универсального оружия пастушки. Какого оружия? Разумеется, у нее посох.

И вот в компании с этим посохом и ехидной горгульей Скай нужно будет проскакать по тридцати уровням в пяти мирах, осмысливая и разгадывая, а также сжигая и дробя все, что встанет не пути к спасению мира. Остается только добавить, что в игре будет не менее полусотни говорящих NPC и, соответственно, более двух часов диалогов. Озвучивать пастушку взялась Линда Ларкин — это ее голос раздавался из уст принцессы Джасмин в диснеевском «Алладине».

Hitman 2: The Silent Assasin

Жанр: Tactical 3D Action	
Издатель: Eidos ◆ **Разработчик:** IO Interactive	
Похожесть: Hitman	
Системные требования: Не объявлены	
Мультиплеер: Нет	
Дата выхода: Середина 2002 года	

Мистер Клон вернулся. Он стал еще злее, еще хитрее, еще опытнее. Он пришел снова и притащил за собой свору воинственных китайцев, русскую мафию, сицилийских мобстеров, целый комод строгих костюмов и вязанку дорогих красных галстуков. **Hitman 2** на подходе, друзья: подбрасьте в воздух ушанки и протрите бархоткой запыленную оптику на СВД.

После массакра, учиненного в первой части игры, Хитмен удалился на покой, постригся (постригся!?) в монахи и в промежутках между молитвами ухаживает за георгинами в цветочном саду безымянной итальянской церквушки. Но вот что-то рушится, что-то где-то ломается, и мистер Х снова идет по тропе войны, не забывая после каждой миссии вернуться в свою скорбную обитель и в подробностях исповедоваться у настоятеля, придавая тем самым сюжету эдакую психологическую утонченность.

Подробностей об игре не так уж и много: основательно переработанный движок, совершенно новые противники, изрядно пополненный арсенал холодного и огнестрельного, свободное сохранение в любой части миссии, а также километры новых локаций и куча фирменных киллерских приемчиков. Новым ухищрениям Хитмена позавидуют герои самых брутальных голливудских боевиков. Как вам такой кульбит: пере-



одевшись санитаром, пробраться в больницу и перекрыть капельницу еле живому мафиозному боссу? Или же — проникнуть на оружейный склад, собрать из пылесоса и трех бочек керосина натуральный огнемет и поджарить всех последников преступных триад, развлекающихся на вечеринке этажом выше...

Местом действия одного из многочисленных эпизодов игры станет Санкт-Петербург, само собой, с тупоголовыми «братками» из russkya mafia, усатыми милиционерами в толстых шинелях и врученной в начале миссии винтовкой Драгунова. Сюжет обещает быть связным, но нелинейным, декорации от восточных провинций Китая до Латинской Америки будут сменяться с бешеной скоростью, а дата выхода неумолимо приближается с каждым днем. Начинаем отсчитывать секунды.



Iron Storm

Жанр: 3D Action
Издатель: Wanadoo Editions ◆ Разработчик: 4X Studio
Похожесть: Hidden and Dangerous, Operation Flashpoint
Системные требования.: PII-566, 128Mb
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Весна 2002 года

1964 год. Идет Первая мировая война... Уже 50 лет. Нетронутыми остались разве что облака, окрашенные багровым закатом. Все остальное разрушено и изуродовано. Земля от Питера до Мадрида покрыта траншеями, воронками и трупами солдат. Мир разделен на два лагеря: Восточную империю (Восточная Европа, Россия и Монголия) и Западную империю. Играя роль американского пехотинца, нам предстоит постичь законы этого мира и попытаться положить конец пятидесятилетней кровавой бойне.



Iron Storm находится на ранних стадиях разработки, и известно о нем немного. Это 3D экшен от первого лица с возможностью переключения на третье. Скриншоты .. настораживают и заставляют искать дату релиза.

Из всех известных мне подобных игр под описание геймплея более всего подходят одиночные миссии из Operation Flashpoint. Никакого геройства и ураганной пальбы с разворота в прыжке. Там, за вражескими окопами, не плазменная турель какая-нибудь. Там четырехдюймовый немецкий миномет Шваркнет — мало не покажется.



Что касается военной технологии, то она не так уж и сильно изменилась с 1914 года. Автоматов еще нет, пулеметов — мало. Распространены в основном обычные винтовки. Сами разработчики клянутся, что с превеликим тщанием проверили и испытали все необходимые детали от исторической достоверности в сооружении траншей и окопов до правдоподобия звуков при попадании пуль в различные поверхности.

Kohan: Ahriman's Gift

Жанр: RTS
Издатель: Strategy First ◆ Разработчик: Timegate Studios
Похожесть: Kohan: Immortal Sovereigns
Системные требования: PII-300, 64Mb
Мультиплеер: Интернет, лок. сеть
Дата выхода: Декабрь 2001 года

Действие игры происходит незадолго до событий в Kohan: Immortal Sovereigns. На этот раз мы сражаемся на стороне темных сил, Ceyah. Ведомые героем Роксоной Явидон, наши войска распространяются по Калдану быстрее лесного пожара. Целью экспансии является свершение Великого Катаклизма, с которого и началась война в первой части игры. В «приквеле» планируется одна основная кампания из 12-ти миссий и еще две по шесть. Задания миссий и битвы будут несколько сложней, чем в Immortal Sovereigns. В игре вы будете управлять одной из четырех рас: Ceyah, Council, Nationalist и Royalist. У каждой из них будут свои герои с новыми заклинаниями, свои достоинства и недостатки. Например, постройки у Ceyah на 20% крепче, чем у прочих, а Royalist получают больше продовольствия для своих поселений. Армии темных сил пополнятся несколькими десятками новых юнитов, однако общие принципы рекрутирования и командования останутся неизменными.

Наряду с кампаниями планируется режим одиночных миссий, а также редактор карт с возможностью их генерации. Доработан интерфейс и искусственный интеллект. В целом, игра представляет собой качественное продолжение, в котором соблюдены все особенности и законы вселенной Кохан. Хотя, конечно, Kohan: Ahriman's Gift больше походит на добротный mission pack, чем на отдельную игру.

Mobile Forces

Жанр: FPS
Издатель: Не объявлен ◆ Разработчик: Rage Software
Похожесть: Project IGI, Counter-Strike, Redline
Системные требования: PII 300, 128Mb
Мультиплеер: Интернет, лок. сеть
Дата выхода: Весна 2002 года

«А моторчик-то жив, жив!» — радостно вопили из-за стендов Rage Software на ECTS. Все еще бодренький Unreal-движок последней модели урчит теперь под капотом новенького 3D экшена Mobile Forces выполнен в стиле military — действие игры происходит в наши дни. Набором оружия и архитектурой игра будет походить скорее на реалистичный CS, чем на фантастический Unreal. Да и ориентировано Mobile Forces прежде всего на командный мультиплеер. А два десятка управляемых транспортных средств делают ее в чем-то похожей на Redline.

Разработчики уверяют, что прикладывают поистине титанические усилия в области левел-дизайна. По их заверениям, многообразие и эстетика уровней удивят любого поклонника жанра. В игре будут окруженные пустыней городки дикого запада, затерянные в снегах исследовательские станции, городские улицы, доки, канализационные трубы — всего 12 основных типов местности. Кроме открытых пространств, бои будут происходить в городах — на хайвеях, многоуровневых стоянках, в супермаркетах, электростанциях и аэропортах.

В нашем распоряжении окажется полный набор оружия — от пистолетов и ножей до ракет и мин-ловушек. Каждая пушка работает в двух (иногда и трех) режимах стрельбы. Скажем, при стрельбе из двустволки можно выбирать, из какого ствола выстрелить, вероятно, ку-





рок каждого ствола будет соответствовать одной клавише мыши. Все оружие в Mobile Forces, по мнению разработчиков, должно быть удобным и хорошо узнаваемым. *«Реализм — это круто. Но он не должен стоять на пути веселья»,* — считает продюсер и дизайнер игры **Колин МакДональд**.

А еще Колин убежден, что обилие транспортных средств – как раз то, что необходимо жанру и его поклонникам. Создатели игры, похоже, настолько увлеклись машинами, что они уже сейчас выглядят на порядок качественнее всего остального. Для каждой машины просчитывается инерция, крутящий момент, тормозной путь в зависимости от поверхности и загрузки, а также ряд других параметров. У любого грузовика или джипа есть уязвимые части: шины, например, или бензобак. Некоторые автомобили оснащены оружием. У каждой модели будут свои преимущество и недостатки — скажем, двухместный «Humvee» тяжело бронирован и снабжен мощным дизельным двигателем, зато в легком грузовике, кроме водителя, могут поместиться шестеро стрелков.

Собираясь включить в игру целый гаражный парк, разработчики стараются не просто игрокам жизнь разнообразить — весь геймплей строится вокруг транспортных средств. Перемещаться по нешуточных размеров уровням гораздо быстрее и удобнее за баранкой какого-нибудь джипа, чем на своих двоих. Проносясь на скорости в 100 км/ч мимо врагов, можно будет расстреливать их прямо на ходу. А представляете — перестрелки на машинах, удары бортом, лобовые тараны, массовые жертвы среди «пешеходов»! Правда, при таком раскладе игра рискует превратиться в бессистемное побоище, полностью лишенное координированности и командного духа. Но, в любом случае, серьезную конкуренцию CS игра вряд ли сможет составить, а драйва и динамики в ней будет предостаточно. Да и графика должна быть приличной — как-никак, корни у нее «анриловские», а Rage известна как контора, производящая игры с исключительно качественной графикой.

Moto Racer 3

Жанр: Motocross/Freestyle
Издатель: Не объявлен ◆ **Разработчик:** Delphine Software
Похожесть: Moto Racer 1/2, Motocross Madness 2
Системные требования: PIII-800, 256Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Интернет, лок. сеть
Дата выхода: Ноябрь 2001 года

Когда игра взаправду зрелищная, руки сами тянутся нахватать с нее



скринов. Подобно **Max Payne**, третья часть **Moto Racer** позволит любому почувствовать себя профессиональным фотографом.

Сорок великолепных машин — от каплеподобного гоночного мотоцикла до горно-акробатического скутера — сверкают свежей краской и нетерпеливо выбрасывают пыль из-под колес. Все мотоциклы делятся на несколько классов в зависимости от видов мотоспорта, коих в игре будет целых шесть. Это высокоскоростные гонки на самых знаменитых треках мира, где скорости порой достигают 300 км/ч, а на виражах мотоциклы принимают чуть ли не горизонтальное положение. Следующий этап — мотокросс. Трассы уже не такие гладкие и зачастую проходят по бездорожью. Далее следует суперкросс с его стрекозами-скутерами и сумасшедшими гонщиками. Это спорт контрастов: то по уши в грязи, то — в воздухе, в пяти метрах над землей. И, наконец, фристайл. Фристайл на крытом стадионе во Франции. Море зрителей, разноцветные огни рекламы. Это самый зрелищный вид мотоспорта. Представляете себе «ласточку»? Выполняя этот трюк, гонщик в полете слезает с мотоцикла и пару секунд летит за ним, держась руками за седло. А ноги при этом держит в виде буквы «V». «Ласточка».

А теперь добавим ко всему этому превосходную графику. Машины детализованы вплоть до каждой спицы в колесе, а при моделировании фигур гонщиков не иначе как *motion capture* использовали — прямо как живые. **Delphine Software** может по-настоящему гордиться гонками по набережной Сены в плотном потоке городского транспорта. Любой **Driver** позавидовал бы такому драйвовому беспределу. Газ — до предела, всевозможные световые, пылевые и грязевые эффекты обеспечены, не говоря уже о море адреналина.

Sniper

Жанр: 3D Action
Издатель: Xicat Interactive ◆ **Разработчик:** Incagold
Похожесть: Project IGI, Hitman: Codename 47
Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Зима 2001 года



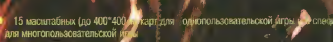
Первое боевое задание Хитмена — как урок симуляторам наемного убийцы: изучить район, выбрать место засады и пути для отступления, выбрать оружие, расстелить одеяло, сделать глубокий вдох, выдохнуть наполовину и замереть. Вот именно это в компании **Incagold** и посчитали незаполненной нишей на рынке игр, перспективным направлением развития жанра FPS.

Лас-Вегас, 80-е, вы играете за Доминико, профессионального убийцу, работающего под крылом мафиозной семьи. Затевается очередная криминальная война за сферы влияния, в которой вы выполняете функцию карателя-одиночки. Да так успешно, что вскоре на вас открывают сезон охоты, и озверевшие урки преследуют вас по пятам. Вы, спасаясь от преследователей, бежите в Италию. Оттуда — в Чикаго, и так далее — в вечном бегстве, пока жив хотя бы один враг. Но у вас есть винтовка M24 с оптикой, 9-ти миллиметровая «Беретта» с глушителем и Томми-ган — так что враги не будут жить слишком долго.

Игра разрабатывается на движке **LithTech**, что, впрочем, не оправдывает низкого качества выложенных в Сети скриншотов. В целом, Sniper будет похож на Hitman — интеллектуальный stealth-шутер, только с меньшим количеством массовых расстрелов. Эдакая приятная интерактивная головоломка с меняющимися условиями. ■

Компания "New Media Generation" представляет новый командно-тактический шутер





- 15 масштабных (до 400*400 м) карт для однопользовательской игры и специальных карт для многопользовательской игры
- До 36 участников в многопользовательской игре
- Новейшее оружие, военное оборудование и экипировка команды
- Возможность включения в команду специалистов из различных сфер деятельности
- В игре моделируются последние разработки в области военно-стратегического программного обеспечения
- Великолепная реалистичная 3D графика
- Удобный пользовательский интерфейс предоставляет возможности гибкого контроля над действиями команды

Команда "Призраки". Уничтожая зло...

Смертельная опасность угрожает миру. Терроризм назван "чумой XXI века". Пока политики спорят о том, как остановить волну террора, тебе предоставляется реальный шанс возглавить элитное подразделение "Призраки" и уберечь мир от гибели.

Будь готов уничтожать базы бунтовщиков и взрывать мосты. Будь готов к марш-броскам в полной амуниции по самым опасным местам. Такая задача способна свалить с ног обычного солдата. Для Призраков же это - просто еще одна работа и еще один день в их жизни.

Минимальные системные требования:

Pentium 266 MHz MMX без аппаратного ускорения либо Pentium 233MMX с аппаратным ускорением, 32 Мбайт ОЗУ. MS Windows 95/98/ME с DirectX 6/0 или выше, DirectX 6.0-совместимая 2D видеокарта 16 бит, 500 Мбайт свободного пространства на диске, дополнительно 100 Мбайт свободного пространства на первичном диске для корректного размещения свап-файла, Direct 3D-совместимая видеокарта, 4-скоростной CD-ROM, Microsoft DirectSound 6.0 совместимая звуковая карта, Internet/Network - TCP/IP соединение, скорость 28.8 KBPS и выше.









New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.NMG.ru www.vKIDS.ru www.GameBox.ru

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 745-01-14, e-mail:sales@media2000.ru.

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru



The Thing

ЖАНР Survival-horror

НЕОБХОДИМО: Не определены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не определены

Издатель: Universal
www.universalstudious.com
Разработчик: Computer Artworks
www.artworks.co.uk
Похожесть: Resident Evil

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ
дата выхода: конец 2002 г.

Все повторяется заново. Снежные пустыни Антарктиды, сожженный дотла полярный городок, десяток перепуганных насмерть людей, связь прервана, в умах царит паранойя. Культовый фильм The Thing (непременно см. нашу врезку) наконец-то обретает продолжение в виде одноименной игры. На деньги щедрой Universal авторы загадочных «органических скринсейверов» и не менее загадочной игры Evolva собираются воссоздать на PC атмосферу всепоглощающего страха, сделать то, что не удалось злополучному Alone in the Dark IV и не до конца удалось представителям могучей кучки Blair Witch. Снова холод, снова безвыходность, снова *trust no one* и снова — спустя тридцать лет — *man is the warmest place to hide*, что бы эта жутковатая фраза ни значила.



Что случилось за три долгих месяца

История The Thing начинается через три месяца после окончания киношного сюжета. Не получив ответных сигналов с полярной научно-исследовательской базы, военное ведомство США снаряжает спасательную экспедицию, чтобы выяснить судьбу пропавшей из эфира группы полярников. Прибыв на станцию, спасатели обнаруживают лишь груду развалин, обожженные остовы домов и разбросанные повсюду обломки норвежского (все догадались, почему именно норвежского?) вертолета.

Нам выпадает роль координатора-психолога спасательной команды. В нашем подчинении находятся все участники группы (кроме военных, которые, как потом выясняется, выполняют собственное секретное задание). На каждого из подчиненных имеется подробное досье, в нем герой заносит в личный дневник все особенности коллег, их характер, специализацию, владение тем или иным видом оружия или инструментов, реакцию на внешние раздражители, фобии, моральную устойчивость, склонность к панике, короче говоря, занимаемся типичной работой психолога.

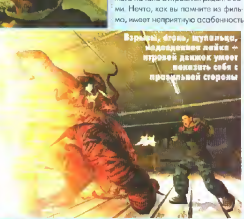
Однако вернемся к сюжету. Итак, инженеры приступают к раскопкам подземного бункера, военные прочесывают периметр базы в поисках улик, медики собирают и вскрывают в лаборатории уцелевшие трупы. Внезапный буран загоняет всех в палатки, и с этой минуты начинается тотальная

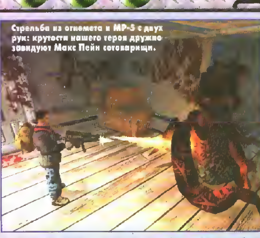

Ужасы нашего городка. Одному богу известно, скольких полярников сожрала эта тварь, чтобы достигнуть таких габаритов.

Паранойя

Это Action? Или квест? Или приключенческая RPG?! Да все понемногу. Сами авторы склонны причислять The Thing к священному лику survival-horror — интерактивных ужастиков. Но в них игрок обычно один против нечисти — а тут вы постоянно окружены людьми. В таких условиях на первое место выходит не решение паззлов или тупой отстрел монстров, а общение и взаимодействие с другими персонажами. Хотя, безусловно, в паззлах и монстрах недостатка не ожидается.

Все потенциальные враги с самого начала отираются рядом с вами. Нечто, как вы помните из фильма, имеет неприятную особенность


Взрывы, огонь, щупальца, недоеденная лайка — игровой движок умеет показать себя с правильной стороны



Стрельба из огнемета и MP-5 с двух рук: крутости нашего героя дружно завидуют Макс Пейн сотоварищи.

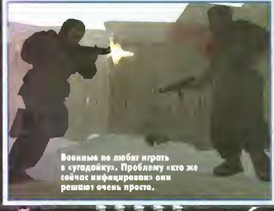
незаметно вселяться в людские тело, завладевать сознанием жертвы и в самый неожиданный момент превращаться в кошмарное существо, пожирающее все вокруг.

Игра выйдет одновременно на PC, X-Box и PS2. Но, несмотря на мультиплафарменность, графика обещает быть одним из самых сильных элементов The Thing. Художники **Computer Artworks** вполне успешно справляются с отрисовкой всякой органической гадости, в чем мы убедились на примере революционной Evolva. По всему видно, что с людьми у них получится по меньшей мере не хуже. Для жизнеподобного взаимодействия с другими персонажами разработчики приготовили специальный *Emotion Engine*, движок, отвечающий за правильную передачу человеческих эмоций. Увидели в глазах напарника панику? Он как-то нервно начал щелкать затвором и сторониться коллег? А уж не поселилось ли в вас «нечто», батенька?

На протяжении всей игры нам предстоит выявлять инфицированных и жестоко расправляться с таящимся внутри них инопланетным злом. Действо будет происходить в реальном времени. Если вы долго бесцельно шатаетесь по базе, то рискуете ближе к концу оказаться в одиночестве против десятка озлобленных «нечт». Учитывая невероятную живучесть каждой особи и способность «сливаться» с себе подобными для увеличения жизненных сил, предвижу жестокие «прятки на выживание» с непременным зверским разжевыванием всех проигравших. Брр!..

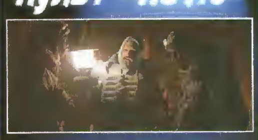
Тройственный союз

Чтобы избежать подобной развязки, надо успеть подружиться со своими коллегами до того, как... Ваша сила — во взаимодействии. Коллеги бывают трех видов: инженеры, медики и военные. Первые под нашим чутким руководством смогут расчищать завалы, возводить на пути чудовищ баррикады и препятствия, замуровывать «подозрительных» в подвальных комнатушках и безобразничать в локальной сети станционных компьютеров. Медики незаменимы во время очных ставок с инфицированными (помните, как **Курт Рассел** в фильме проверял кровь раскаленной проволокой?), поиска нужных ядов и антидотов.



Военные не любят играть в «угадайку». Проблему «кто же сейчас инфицирован» они решают очень просто.

Культ «Нечто»



Фильм **The Thing** (полное название «**John Carpenter's The Thing**») никогда не имел в российском прокате устоявшегося названия. «Нечто», «Оно», «Вещь», «Что-то» — вот далеко не полный список. Выйдя на экраны еще в 1982 году, фильм крайне неохотно приносил прибыль и окупил затраченные на съемку 15 миллионов долларов лишь через несколько лет.

В основу сюжета положен рассказ **Джона Кэмпбэла** «**Who Goes There?**» («Стой, кто идет?!»), написанный еще в 1938 году на пике тогдашней массовой мистическо-приключенческой истерии (Америка как раз открыла для себя **Лавкрафта**) и высокой популярности полярной темы. На переработку сценария ушло больше года, а еще через год в продаже появилась одноименная книга **Алана Дина Фостера**, которого до сих пор некоторые ошибочно считают автором «Нечто».

Во время съемок режиссер **Джон Карпентер** умудрился выцыганить у больших шишек из Universal в два раза больше средств, чем планировалось в бюджете, причем половину из них спустил на спецэффекты. Одна только знаменитая сцена превращения хаски в ужасного брандашмыга обошлась в полмиллиона, что по тем временам могло составить бюджет десятка серий эпопеи **Star Trek**.

«Нечто» стал первым фильмом в **«Апокалиптической трилогии»** Карпентера. Остальные два — «**Prince of Darkness**» и «**In the Mouth of Madness**» (соответственно «Принц Тьмы» и «В пасти безумия») — к сожалению, не достигли и десятой доли популярности «Нечто».

Знаменитый **Курт Рассел** (он же *док МакРеди* в фильме) загорелся идеей «Нечто» сразу после беглого ознакомления со сценарием, и уже после выхода фильма на экраны не раз пытался уговорить Карпентера снять продолжение. Но — не сложилось.

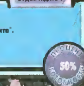
Заручиться поддержкой военных сложнее всего: они вооружены и в случае чего смогут постоять за себя, а кроме того, имеют крайне паскудный характер. Однако, найдя друзей среди неприветливых «джи ай», мы получим доступ к оружейному складу, где лежит куча пушек и средств защиты.

Прелести разложения

The Thing, несомненно, стоит ждать по ряду вполне очевидных причин. Ностальгические струнки нашей души слишком чувствительны, чтобы не поддаться на такой ловкий маркетинговый ход, как дебют любимого фильма в любимом игровом жанре. Правда, история пока не знает ни одного сколько-нибудь удачного примера переноса кино на интерактивные рельсы, но ведь в правилах бывают исключения. Не станет ли The Thing одним из них? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

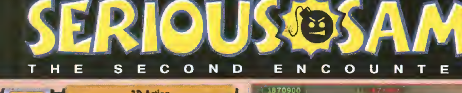
Хоть бы как долгожданный сиквел культового фильма "Нечто". Пускай и игровой.



Иван Гусев aka Nemezido (igusev@onego.ru)



SERIOUS SAM



THE SECOND ENCOUNTER

ЖАНР: 3D Action

Издатель: Take Two Interactive — www.take2games.com
Разработчик: Croteam — www.croteam.com
Похожесть: Serious Sam, Doom
Сайт Игры: www.serioussam.com

НЕОБХОДИМО: PII-400, 64 Mb, Riva TNT
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-550, 128 Mb, GeForce 3

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет
ДАТА ВЫХОДА: Конец 2001 г.

Когда весной 2001 года на прилавки магазинов по обе стороны Атлантики легли коробки с игрой Serious Sam: The First Encounter, мало кто предполагал, что это будет хит. Первый 3D Action от никому не известной команды разработчиков из Хорватии, очередной картонный супергерой, в муках агонизирующий сюжет, посредственный AI — и все это добро по бросовой цене в 19 долларов 95 центов (в США и в Европе средняя цена новой игры обычно составляет 40-50 долларов). В конце концов, что вы нам пытаетесь подсунуть?

Но хит состоялся, и еще как состоялся! И люди, и критики закрыли глаза на все недостатки Serious Sam: The First Encounter, радуясь сногсшибательному геймплею. Пока другие пытались сделать *«новый Half-Life»*, ребята из Croteam создали *«новый Doom»*. И оказалось — это именно то, по чему все мы здорово соскучились. Здравствуйте, бессонные ночи, прощайте, учеба, работа и ужин ровно в семь вечера. Увы, игра оказалась коротка до неприличия. Именно этот, а не какой-либо иной факт поставили в вину разработчикам. В Croteam до поры до времени хранили молчание, а затем, в начале осени, буквально огорошили всех потрясающей новостью: на Рождество ждите Serious Sam: The Second Encounter!!! О таком подарке можно было только мечтать.

Чего это паленым запахло?! Мать моя буфетчица, так у меня же в руках огнемет!

Снайперская винтовка позволит убивать «чужих» еще до того, как они заметят Сэма.

В таком живописном местечке отдохнуть бы пару деньков, рыбку половить... Но нет, Сэму надо спасать Землю.

Скитания Сэма

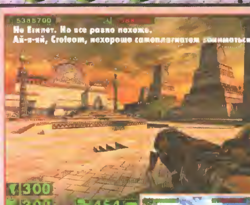
В принципе, если вы играли в Serious Sam (а я уверен, что играли), то знаете, чего ждать от The Second Encounter. А если не знаете, то догадываетесь. А если не догадываетесь... А если не догадываетесь, тогда ничего не остается, как читать дальше.

Прежде всего давайте разберемся со статусом Serious Sam: The Second Encounter. Что это: адд-он или полноценный сиквел? Предоставим слово **Роману Рибарику** из Croteam, и пусть он все популярно объяснит.

— *Мы изначально планировали издавать игры о Сэме в виде небольших эпизодов по низкой цене. Так что The Second Encounter не является ни адд-оном, ни сиквелом, это просто следующий эпизод.*

Такая вот казуистика. С другой стороны, становится понятно, как команда разработчиков, состоящая из 14 человек, сумела за полгода наваять новую игру, причем не какой-то середнячок, а игру с большими амбициями.

Сюжет Serious Sam. The Second Encounter настолько хил, что плакать хочется. Да, я понимаю, что он в данном случае выполняет чисто декоративную функцию, но кто сказал, что декорации должны быть дешевыми? Если вы помните, первый эпизод Serious Sam завершился тем, что мистер Сэм Стоун замочил финального босса размерами с твою колокольню, приватизировал летающую тарелку, модель которой разработчики в свою очередь позаимствовали из блокбастера **«День независимости»**, сделал один звонок на халяву и полетел невесть куда. Далеко не ушел. Пролетая над джунглями Южной Америки, Сэм, как говорится, не справился с управлением,


Не Египет. Но все равно похоже. Ай-я-яй, Croteam, нехорошо самоплагиатом заниматься.

и потерпел крушение в живописных владениях цивилизации ацтеков. Или майя. Кто их там разберет. С этого момента, собственно, и начинается The Second Encounter.

В отличие от первого эпизода, целиком посвященного скитаниям Стоуна по Египту, во втором нет такой строгой географической привязанности. Едва анонсировав проект, парни известили мировую общественность: больше никакого Египта. Взамен нам предстоит очистить от инопланетной заразы пять южноамериканских, три вавилонских и четыре европейских уровня. Всего получается двенадцать синглплеерных карт. Будьте готовы к путешествию во времени, потому что битву мы начнем много тысяч лет назад в землях ацтеков, а завершим ее в средневековой Европе.

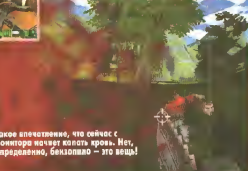
Больше монстров, хороших и разных!

Окружающая среда изменится, но несильно. На смену египетским подземельям и пирамидам придут ацтекские подземелья и пирамиды. Античный Вавилон также словно перенесен из первого эпизода Serious Sam. Что касается европейской части игры с ее грязными темницами и снежными деревнями, то во время работы над ней разработчики явно черпали вдохновение в Hexen и Heretic. Сражения по-прежнему разворачиваются на больших открытых аренах и в громадных залах. Некоторые карты построены не столь логично, как в The First Encounter, но удобная система подсказок поможет преодолеть все препятствия.

Геймплей не изменился ни на йоту. Начало уровня. Попадаешь в большую башню, зачищаешь первый зал, идешь дальше, зачищаешь второй зал, идешь дальше, зачищаешь третий зал... Конец уровня. Появились незамысловатые паззлы. В основном придется прыгать в нужном порядке с панельки на панельку над пропастью, что, впрочем, под перекрестным огнем сделать ох как непросто. Иногда бой придется вести в совсем необычных условиях. Например, в одной комнате дадут возможность вдоволь побегать по стенам и потолку, уничтожая «чужих».

Когда суть игры составляет планомерное истребление врагов, до по тысяче в час, к своему оружию относишься с той же трепетностью, с какой мать меняет подгузники сынишке. Croteam покупает нашу благосклонность тремя новыми видами оружия. Во-первых, в наши руки (которые, как известно, не для скуки) попадет бензопила «Bonecracker» P-LAH. Любимая со времен первого Doom, она удобна в обращении и не знает себе равных в деле шинкования инопланетных уродов. Во-вторых, нам торжественно вручат 16-миллиметровую снайперку, которая дает возможность убивать на большом расстоянии. Не поверите, но достаточно одного точного попадания, чтобы свалить с ревом несущегося к Сэму быка. Ну и в-третьих, для полной щенячьей радости, — распишитесь в получении невероятно мощного огнемета. Жаркое из инопланетянина заказывали? Сварганим в секунду!

Новое оружие «компенсируется» появлением новых врагов. Знакомьтесь: *Cucurbita the Pumpkin, Zarg Mercenary, Zarg Commander, Fiendian Reptiloid Demon, Zumb'ul* и сам *Mental* (не путать с Mentos). У друга Cucurbito напрочь отсутствует голова, вместо нее красуется большая тыква. Cucurbito вооружен циркулярной пилой и носится по округе не хуже безголовых камикадзе. Представители племени Зоргов — двуногие гуманоиды, разгуливающие с лазерными винтовками. Fiendian Reptiloid Demon пришел на смену Алудранскому рептилоиду. Он так же швыряет в Сэма огромные шары лавы, но, не в пример своему предшественнику, умеет летать. Zumb'ul десяти футов ростом, вооружен двуствольным плазмаганом. Что касается предводителя инопланетного нашествия Mental, то, понятное дело, он будет огромен, как секвойя, и вооружен всем, чем только возможно. Не буду его долго расписывать, а то сюрприз не удастся.


Такое впечатление, что сейчас с монитора начнет капать кровь. Нет, определенно, бензопила — это вещь!

Мультиплеерная сказка

Движок окреп и возмужал. В свое время создание оригинального движка заняло у Croteam уйму времени. Теперь для нужд The Second Encounter его лишь немного модифицировали. Движок стал еще более резв, чем раньше, тормозо не выжили. Анимация персонажей — плавна и реалистична. Улучшен сетевой код. Одним из главных нововведений стало использование разработчиками скелетной анимации для моделей.

О мультиплеере отдельный разговор. Разработчики планируют включить в Serious Sam: The Second Encounter популярный мод **Seriously Warped Deathmatch** от команды **A Few Screws Loose**. История **Counter-Strike** повторяется. Четверым парням Serious Sam пришелся по душе, как только им в руки попала демо-версия игры. Они связались с Croteam, получили набор инструментов для модостроения и выпустили первую версию Seriously Warped Deathmatch спустя несколько дней после официального релиза самой игры. Любительский мод очень понравился сотрудникам Croteam, и они решили включить его в The Second Encounter. Это означает, что позор первого эпизода Serious Sam, где имелась всего одна мультиплеерная карта, не повторится. Ждите 20 новых карт, новое оружие, новые модели и отлично зарекомендовавшие себя виды сетевой игры: *Serious Rugby, Serious Objective Thret, Serious Control Zone* и так далее. Сохранен полюбившийся кооператив и режим разделения экрана. Сказка!

✪ ✪ ✪

Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать Serious Sam: The Second Encounter огромный успех. Конечно, разработчики не особо перетрудились, создавая второй эпизод, но куда мы денемся, раз реальной альтернативы Serious Sam по-прежнему нет?! Как миленькие, купим игру — и расквитаемся с ней за вечер. Релиз, как я уже говорил, состоится под Рождество, и я даже боюсь представить, сколько геймеров по всему миру взвоют от восторга, обнаружив поутру в чулке заветный подарок. Вероятно, не за горами и локализованная версия Serious Sam: The Second Encounter от «1С».

Сейчас разработчики собираются уйти в долгий отпуск, сил поднакопить. Что-то подсказывает мне, что с Крутым Сэмом пока рано прощаться. Уверен, мы еще не раз и не два встретимся с бравым солдатом Стоуном, который щелкнет затвором шотгана и хрипло прорычит, увидев вдалеке приближающийся миллион врагов: *«ВОТ ЭТО УЖЕ СЕРЬЕЗНО!»* ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

А что, есть другие предложения? Только Serious Sam может скрасить ожидание выхода Doom 3.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%



Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

TEAM FACTOR

ЖАНР Tactical 3D Action

НЕОБХОДИМО: Не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Не объявлены

Издатель: Singularity Software
www.singularitysoftware.co.uk
Разработчик: 7FX
www.7fx.com
Похожесть: Counter-Strike, Delta Force, Operation Flashpoint

МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет (до 60 игроков), лок. сеть
Дата выхода: Середина 2002 г.

«А ну отвечай, где ваши ракетные склады?! Кто и кого здесь захватил в плен — решительно непонятно.


Меня преследует коварный приступ дежа вю: это Team Factor или воссоздание «японского» уровня из Commandos 2?

Узнаете насечку на оптике? В остальном, говорят, все не менее правдоподобно.

Лавры Counter-Strike до сих пор не дают кому-то спокойно спать по ночам. Еще кому-то не дает мирно храпеть успех Delta Force, ну а некоторые индивидуумы и вовсе впадают временами в ступор при одном только упоминании Operation Flashpoint. Если вы страдаете всеми вышеперечисленными недугами, по ночам ворочаетесь в постели и видите страшные сны про то, как «контры» жестоко мочат «терроров» в сортире, то наверняка ваше имя — 7FX и вот уже полгода в темных сырых подвалах вы чахнете над разработкой глобального ответа Чемберлену, имя которому — Team Factor.

Очередной командный

Впрочем, не все так грустно. Чешские мичуринцы обещают оснастить Counter-Strike своей мечты всеми жанровыми прибамбасами, имеющими место быть в играх подобного рода. Представьте себе «тактический симулятор», в который играют шестьдесят игроков на безразмерной карте от Delta Force и в небывало реалистичном окружении а-ля Operation Flashpoint — и вы поймете, на какие нехилые святыни соизволили замахнуться господа разработчики. Мало того, в Team Factor есть даже такая беспрецедентная для жанра штука, как «нелинейный сюжет». Настолько, впрочем, жалкий, что мы предпочитаем тактично избежать подробностей. Вот вам de_джунгли, de_усадьба_наркобарона, de_трущобы и de_помойка. Кушайте на здоровье.

Визитная карточка игры — потрясающая реалистичность и «всамделишность» всего происходящего на экране. Проигрывая ближайшим конкурентом по графике (например, Global Operations с его бодрым моторчиком LithTech 2.0) или закрученности сюжета (Ghost Recon с фирменным лейблом полковника Клэнси на борту), Team Factor просто обязан быть сверхреалистичным, сверхдетальным, сверхподробным тактическим шутером — дабы не растерять последние остатки индивидуальности.

Конечно, выехать на одной реалистичности в наше время чрезвычайно сложно, поэтому разработчики всячески пытаются мудрить с разнообразием боевых заданий. Так, например, в ходе боевых действий планируются: высадка с парашютом, разведка боем, диверсионные операции, внезапные засады и даже ночное нападение на противника с целью взятия врасплох. Вот так-то вот. То есть ничего, короче говоря, принципиально нового. Увы. Остается последняя надежда на более-менее достойный мультиплеер, и с этой стороны Team Factor держится молодцом.

Изначально Team Factor планировался только для мультиплеера и лишь недавно оброс всевозможными миссиями, компаниями и тому подобным. Оригинальная идея была проста: заставить игроков действовать в команде, четко разграничив обязанности каждого. *«Мы не хотели, чтобы идея команды пошла по пути уважаемого, но все-таки несовершенного Counter-Strike»* — со слезами на глазах признаются разработчики. — *«Вы знаете, как это бывает: игроки совершенно не умеют заботиться о коллегах и в любой удобный момент не преминут покорчить из себя эдакого Рэмбо, пополняя собой вражеский счет фрагов».* В общем, в результате тщательного перебора вариантов и долгих офисных бдений на свет появилась спорная, но крайне любопытная теория четырех «С».

С+С+С+С

Солдаты, Специалисты, Скауты, Снайперы. Четыре профессии, четыре стиля игры. Team Factor, помимо всего прочего, собирается стать первым представителем жанра ролевых тактических экшенов, что бы сие страшное сочетание ни значило. Каждый из играющих персонажей перед самым началом победного миротворческого марша награждается натуральными RPG-характеристиками: силой, ловкостью, усталостью, степенью развитости умений во владении тем или иным оружием. Дабы не вгонять не привыкшего к ролевым заморочкам пользователя в длительный ступор, разработчики решили попросту поделить специальности по «классам», с определенным количеством «умений» в каждом.

Звучит громоздко, но на практике выходит очень простая штука: обычные солдаты — универсальные бойцы, одинаково средне владеющие всеми видами оружия и обладающие среднеразвитыми навыками бойцов других классов. Специалисты — эдакие пуго'сы по аналогии с Team Fortress: взрывчатка, стационарные пулеметы, гранатометы, гранаты, огнеметы, противопехотные мины и прочий

фейерверк. Скауты (или, скорее, разведчики) — мастера по части stealth-операций. Тут все стандартно: глушители, «прятки» по кустам и мусорным кучам, приборы ночного видения, «растяжки», миноискатели и даже инфракрасные очки. Ну а со снайперами все более чем понятно: никакие другие персонажи Team Factor физически не смогут пользоваться «драгуновыми», «ремингтонами» и прочей оптикой.

Если вы вдруг задумаете воевать в одиночку, то придется собственноручно создавать боевой отряд из двадцати и более головорезов-бойцов. Собственно, в правильном взаимодействии всех бойцов взвода и сокрыт успех боевых действий.



Все необходимые атрибуты городских трущоб: развешанное между балконами белье и злобный террорист с АК.

А развалины на заднем плане – это еще до нас, в XV веке...

Ваше жизненное кредо?

Всегда! И еще — «максимальная правдоподобность». Сие туманное определение подразумевает полную историческую достоверность действующих лиц в зависимости от миссии или этапа боевой кампании: НАТОвские «зеленые береты» и русский Spetsnaz, израильские мобильные спецподразделения и армия освобождения Палестины, европейские миротворцы против ИРА и т.д. и т.п. и все прочее в том же духе.

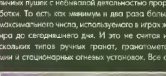
Итак, кое-какие выводы. Несмотря на десяток избитых идей, банальностей и не слишком красивый графический движок (LighForce — собственного производства), будущее у Team Factor все-таки есть. Во-первых, чехи очень серьезно подошли к вопросу реалистичности и готовы за любой скриншот ответить длинной цитатой из «Воинской Энциклопедии». Во-вторых, в случае перенесения игры из закрытых помещений в поля и джунгли «командные действия» имеют реальный шанс стать действительно «командными», ибо один, как известно, в поле не воин. Ну и последнее: 7FX исполнены энтузиазма, что немаловажно. Ведь, согласитесь, разработчики, не изведавшие коварных чар золотого тельца, имеют куда больше шансов сотворить шедевр . Как, впрочем, и навсегда кануть в Лету ■

СТРАШНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ



Как достичь небывалой реалистичности игрового оружия? Как сделать так, чтобы сидящий за монитором человек, мучая двухкнопочного грызуна, сказал после очередной партии в мультиплеер: «да, я действительно только что держал в руках настоящую М-16»? Существует несколько способов: можно листать толстые энциклопедии, а потом с энтузиазмом вбивать в программный код ТТХ оружия. Можно долго-долго рассматривать слайды или видеозаписи с учебных стрельб и полигонов. **Павел Шиноп**, один из основателей 7FX, а по совместительству менеджер проекта (это именно он на фото обнимается с «Драгуновым»), долго перебирал все эти варианты, а потом плюнул и со словами: «Ребята, мы все-таки делаем не игру, а симулятор!» повез своих подопечных на... оружейные склады при военном ведомстве чешской армии.

Что из этого вышло — страшно даже предположить. Сотни метров отснятой кино- и фотопленки, огромное количество слайдов и зарисовок. Но главный итог экскурсии — это 42 (прописью: сорок два) типа различных пушек с небывалой детальностью проработки. То есть как минимум в два раза больше максимального числа, используемого в играх жанра до сегодняшнего дня. И это не считая нескольких типов ручных гранат, гранатометов, мин и стационарных огневых установок. Все самые популярные на сегодняшний день пистолеты, автоматы, пулеметы и дробовики так или иначе появятся в Team Factor. «Макаров», две разновидности «Глока», «Сиг», «Скорпион», четыре вида «Узи», МП-5, старый добрый «калаш», «Гроза», две модификации «Спаса», «Драгунов», М-24 и многое, многое другое. И если даже как игра Team Factor провалится (во что мы крайне не желаем верить), то ее еще долгое время можно будет успешно использовать в качестве неслабой интерактивной энциклопедии вооружений. Кроме шуток!





БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Как интерактивную энциклопедию вооружений... которая вполне может оказаться и кое-чем поинтересней.

70%

Наш паровоз с развевающимся над крышей транспарантом «Центр внимания» продолжает набирать ход. Но некоторые вагоны, увы, не выдерживают скорости и сходят с рельс. В начале месяца свалился под откос Aliens vs. Predator 2, где его подобрали и быстро отправили в тираж. Наверное, сейчас он уже лежит на прилавках наших однополых друзей.

А на днях несчастный случай приключился с Doom III. Прокопав по байтам всю Сеть в поисках новостей, я осознал, что потратил время зря — из казематов Id не просочилось ни капельки новых сведений. Так что пришлось старину «Дума» временно отправить из рубрики куда подальше — что о нем писать, если писать нечего?

Зато у нас появились два новых мишени для информационного обстрела. Первая — это ожидаемый поклонниками глобальных космических до дрожи в коленях Master of Orion 3. Нельзя сказать, что за прошедший с момента публикации превью год проект сильно оброс новостями, но разузнать кое-что интересное нам удалось. И мишень номер два — Neverwinter Nights. Сейчас игра близка к релизу как никогда, но мы все же решились взять ее на мушку. Надеюсь, будущим фанатам этого ролевого чуда будет приятно посмаковать подробности и наиболее смешных аспектов разработки.

Перед тем как вы нагрузитесь в информационные вагоны, спешу напомнить, что на компакте находится подборка самых свежих скринов из всех пяти игр. А также приношу извинения тем, кто безуспешно пытался найти эту подборку на компакте прошлого номера — вообщем ее в журнале, мы не смогли выложить ее на диск в силу непредвиденных технических трудностей. Но зато теперь на диск отправляется двойной комплект скринов — те, которых не было в прошлый раз, плюс все новые. Любуйтесь на здоровье.

Unreal II

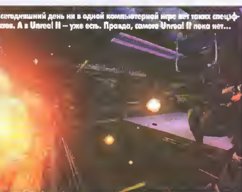
Strike (strike_1@mail.lv)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Legend Entertainment
Разработчик:	Infogrames
Дата выхода:	Начало 2002 года
Системные требования	
Не объявлены	

После того злосчастного инцидента с революционной экспроприацией альфа-версии игры прямо из офиса Legend поток скриншотов не то чтобы иссяк, но заметно оскудел. Да и на новости разработчики тоже не очень щедры. Единственно интересную новость я «услышал» на irc — говорят, что то демка, которую сперли из Legend, была **намеренно** (!) упущена разработчиками в целях создания ажиотажа вокруг проекта. Если это так, то сей прием достоин занесения в учебники по маркетингу — эффект можно было измерять в тротиловом эквиваленте.

Застрелен при попытке самоубийства

Ходят споры по поводу «единички» в списке вооружений. В той версии, в которую мне довелось поиграть, на «единичке» «висел» пистолет. Сколько я ни старался — у меня чиюк не получалось найти ему достойное применение. В первом Unreal «единичку» (Dispersion Pistol) можно было усовершенствовать до весьма неплохого оружия. Здесь же пистолет лучше подходит для безвыходных ситуаций, когда не хочется писать команду kill.


На сегодняшний день ни в одной компьютерной игре нет таких спецэффектов. А в Unreal II — уже есть. Правда, самого Unreal II пока нет...


Интересно, можно ли будет летать на таких? Или сбивать хотя бы...

К неожиданным новинкам стоит причислить крюк — до-до, теперь в игре будет крюк. Он до боли напоминает своего собрата из Quake 3 — та же ветвящаяся молния. Правда, найти ему практическое применение так и не удалось. Подтянуться к стене можно, а вот к потолку — уже нет, батарейки не тянут. При падении в пропасть получилось зацепиться им за скалу — но вот выбраться обратно на твердь земную уже не вышло.

Немного технологических новостей: полным ходом идет оптимизация движка (Warfare Engine). И это здорово: если вплотную не заняться оптимизацией кода, то поиграть в Unreal II смогут только обладатели графических станций или hi-end систем. На модель отводится около десяти тысяч полигонов; добавьте к этому процедурные текстуры с альфа-каналами, объемный туман, порталы (проще говоря, зеркала) и прочие радости с освещением и морфингом. Невольно начнешь опасаться грядущего разорения! К новым технологиям следует также отнести и систему частиц — к примеру, искры не кажутся спрайтами, наклеенными на воздух, — это и в самом деле крошечные огненные точки, медленно гаснущие в темноте.

Открытые пространства создаются по технологии, используемой в авиасимуляторах, а закрытые — с применением привычной bsp-системы. Несколько пугают размеры текстур — от 512x512 до 1024x1024. Увеличена степень их компрессии. Но на 32-мегабайтной видеокарте не спасет никакая компрессия, и в Сети уже проскочили сведения, что, по всей вероятности, будет использовано разбиение уровней на локации. Что ж — возможно, это и к лучшему.

Ходят споры по поводу наличия в игре модели повреждений — по непроверенным данным, разработчики решили отказаться от ее использования. По словам представителя Legend, «задуманная технология на несколько лет опережает сегодняшний день — просто не имеет смысла встраивать ее в игру».

Что в имени тебе моем? Ты оцени игры объем!

Уничтожать врагов нам предстоит на протяжении 27 миссий — такое количество было официально заявлено Legend Entertainment. Игра будет располагаться самое меньшее на трех дисках — даже «альфа» пожелала уже полтора гигабайта места на «винте». Два диска будут содержать саму игру, а на третьем, по-видимому, расположатся видеоролики.

Увы, но разработка, кажется, стала затягиваться — на данном этапе еще нет законченной структуры игры, и разработчики рискуют не успеть к началу следующего года. Но если уж Duke Nukem Forever еще раз отложили — то второй Unreal мы подождем.



Neverwinter Nights

Пятнистая Рысявка
rysiavka@hotmail.com

Жанр: RPG
Издатель: Interplay
www.interplay.com
Разработчик: Bioware
www.bioware.com
Дата выхода: Конец 2001 года
Системные требования
Необходимо:
PII-233, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:
PII-500, 128Mb, 64Mb Video

Сначала Neverwinter Nights ждали к концу 2000 года. Потом дата релиза переместилась на прошедшее лето. Теперь объявлен новый срок — конец 2001 года. При этом, заметим, разработчики не сидели сложа руки. Просто проект оказался намного более трудоемким, чем думалось вначале; главная шишка в Bioware, Трент Остер, в одном из интервью даже обозвал его «чудовищным». *«По мере продвижения проекта мы подключали к работе все новых людей, и теперь на проекте полный рабочий день вкалывают 46 разработчиков»*

Многотрудный многопользовательский аспект

Напомню, NWN — это многопользовательская сетевая RPG, созданная по правилам третьей редакции AD&D. И хотя сильная сюжетная линия позволяет с интересом отыгрывать сингл, разработчики делают упор именно на мультиплеер. Правда, такой массовости, как в случае с Ultima Online, никто не ждет, но игра и ее движок 3D Aurora на это и не рассчитаны.

Как мы уже писали в превью (см. «Игроманию» №12'2000), в комплект поставки входит конструктор, который позволяет любому желающему создать собственный мир со своей географией и историей, разместить его в Сети и стать в нем Dungeon Master'ом. При этом DM может влезть в шкуру любого существа или NPC своей вселенной и помочь игроком освоиться в мире — или, наоборот, почить с миром.

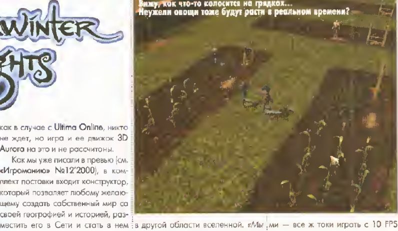
Однако работа над клиентской частью DM модуля до сих пор не завершена. До недавнего времени оставался невыясненным тонкий момент: как именно будут DM'ы отслеживать процесс игры на своих серверах. Изначально для того, чтобы DM мог следить за всеми партиями на сервере, к каждой из групп планировалось прикрепить камеру. Потом выяснилось, что игровой движок не позволяет реализовать столь сложный многооконный интерфейс. К середине осени решение еще не было найдено, и команда разработчиков продолжала ломать голову над «способами быстрой навигации и слежения для DM'а».

Один из возможных путей выхода из тупика — определение глобальных переменных, изменение значений которых позволит DM'у, например, узнать, что некий игрок умер — даже несмотря на то, что DM следит за партией игроков в другой области вселенной. *«Мы хотели бы включить глобальные переменные. Если мы этого не сделаем — придется придумывать другие способы извещения DM. Например, писать скрипт на каждое критическое событие,»* — комментирует Остер. И ежу понятно, что написание и отладка скриптов даже в 92 руки могут потребовать весьма приличного количества времени. Выводы делайте сами.

Зато работы по созданию чата уже полгода как благополучно закончены. Снова цитирую Остера: *«Вы можете кричать, говорить или шептать — в зависимости от этого вас услышит разное количество людей на локации. Чат реализован в виде двух панелей, и вы можете настраивать, какая информация на них выводится»*.

Прояснилась ситуация с объединением серверов для увеличения игрового мира. Отдельные серверы могут соединяться посредством порталов (объяснить, что такое порталы, я затрудняюсь). Причем производительность каждого сервера при интеграции практически не падает. *«Эта не кластер, мощности процессоров не объединяются. Каждый сервер продолжает обсчитывать свой мир. Для увеличения производительности лучше увеличивать мощность каждого сервера в отдельности, наращивая память и ширину канала связи, чтобы обслуживать большее число игроков.»*

Кстати, о производительности: приведенная Остером в одном из интервью конфигурация клиентского компьютера — PII-300 с 16-ю мегабайтами «мозгов» и видеокартой Riva TNT — выдает 10 кадров в секунду. Остер уверяет, что *«игра шла в умеренном темпе, ни разу не приходилось панически кликать мышкой»*. Впрочем, надеюсь, что большинства наших читателей владеют более мощными машинами — все ж таки играть с 10 FPS вредно для нервов и зрения.



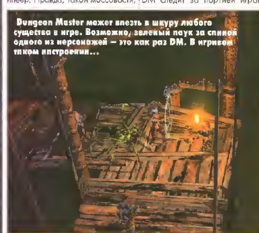
Вижу, как что-то колосится на грядках... Неужели овощи тоже будут расти в реальном времени?

Тут самое места вспомнить, что NWN полностью идет в реальном времени, а устанавливать паузу могут только DM'ы. В связи с этим удобство управления становится критически важным. К примеру, проблема использования героем вторичных скиллов решается следующим образом: их можно вынести в «быстрое меню» или отщелкивать с помощью клавиатуры, в том числе и NumPad'а. Разработчики гордятся своим изобретением — «радиальным меню». Это полупрозрачная окружность со списком возможных действий, которая появляется, стоит кликнуть на персонаже. Остер публично пообещал содрать шкуру с программистов, если для какого-нибудь действия в игре понадобится больше двух щелчков мыши. Но, как говорится, благими намерениями

О расах, классах и прочих прибамбасах

Из радиального меню игрок получает доступ к заклинаниям. В NWN будет более 200 видов спеллов, взятых без изменений из третьей редакции AD&D. Что касается кастующих их магов, то, возможно, маги и колдуны смогут специализироваться на определенных видах магии, так же как воины специализируются на определенных видах оружия. Правда, пока такой специализации нет, но в планах Остера — *«после переноса в игру правил третьей редакции приступить к реализации дополнительных правил AD&D»*.

Разработчики обещают расширить количество областей, изначально в стандартную поставку их предполагалось включить ровно 28. Количество рас и классов останется прежним — 7 и 12 соответственно. Тут никаких особенностей не предвидится. *«Классы будут только те, которые описаны в третьей редакции AD&D, — это жестко вшито в игру.*



Dungeon Master может влезть в шкуру любого существа в игре. Возможно, зеленый паук за спиной одного из персонажей — это как раз DM. В игривом таком настроении...





Конечно, вы можете имитировать новые классы, добавляя скрипты с новыми умениями, но переносить их в другие модули, скорее всего, будет нельзя».

Разрабатывается широкая защита от читеров. Все игровые события случаются не где-нибудь, а на сервере, и это сильно упрощает дело. Предусмотрены постоянные «проверки на вшивость» — сопоставление имеющихся характеристик с расчетными, дабы в случае чего окоротить слишком резвых и не слишком честных приключенцев.

В общем, разработчики денно и нощно пашут как лошади. Это дает нам надежду, что NWN, которую мы в очередной раз не дождались текущим летом, все-таки приедет к нам в мешке Санта-Клауса.

MASTER OF ORION III

Андрей Верещагин
aka Soldier
soldier@igromania.ru

Жанр: Стратегия
Издатель: Infogrames
Разработчик: Quicksilver Software
Дата выхода: Первый квартал 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64Mb
Рекомендуется: PIII-800, 256Mb

Со времени появления превью по Master of Orion 3 в нашем журнале («Игромания» №2-3'2001) прошло уже около года. Срок значительный, ничего не скажешь. Вот только новой информации о проекте за это время появилось не так много, как хотелось бы. Но все же она есть, и подтверждением тому служит текст, который вы сейчас прочитаете.

Космическая философия

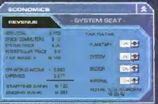
Поменялся список рас, представленных в игре. Теперь он выглядит следующим образом (в скобках обозначены виды, на которые подразделяется раса): Humanoid (Humans, Psilon и Evon), Etherean (Msaeis, Eoladi), Geodic (Silicoids), Cybernetik (Meklar, Cynoid), Ichthytosion (Trilarion, Nommo), Harvesters (Ithkul), Insectoid (Klackons, Tachidi), Saurian (Sakkra, Raas и Grendarl).

Суть геймплея третьего Master of Orion отражает сорвавшаяся с уст одного из разработчиков фраза философского содержания: «*You can do anything, you can't do everything*», которая буквально переводится как «*Вы можете делать все, что угодно, но не можете делать абсолютно все*». Расшифровывается эта проста — у вас есть небольшой пул очков, именуемых *IFP (Imperial Focus Points)*, которые расходуются на развитие империи в различных направлениях. Количество IFP растет по мере увеличения число побед в космических баталиях и захвата вражеских планет. Но поскольку направлений в развитии цивилизации предостаточно, и, кроме того, они могут появляться в течение игры, очков будет постоянно не хватать. В рамках одного пути развития вы и в самом деле можете все — кроме того, что за эти рамки выходит.

Что касается космических битв (напомню, что в MoO3, в отличие от предыдущих частей, они будут проходить в реальном времени), то, судя по всему, они будут весьма оригинальными. Авторы утверждают, что космические сражения будут выглядеть совсем не так, как в большинстве RTS.







Интерфейс обещает быть очень удобным.



Звездная карта теперь будет в полном 3D.

Каждый бой начинается с подготовительной фазы, во время которой воюющие стороны выбирают тактику ведения боевых действий. Что подразумевается под этим «выбором», сказать сложно. Но только после него включается режим реального времени, во время которого игроки непосредственно командуют юнитами. Все военно-космические силы разделяются на группы, количество которых теперь равно четырем: *Objective Ships* (корабли, выполняющие основные задачи, главная из которых — атака), *Close Escort Ships* и *Escort Ships* (защитники, корабли сопровождения) и *Picket* (разведчики).

В рубках управления сидят капитаны, которые, набираясь опыта в бою, улучшают свои показатели и умения. Таким образом, «крутость» каждого корабля отныне зависит не только от его базовых характеристик, но и от мастерства управляющего им капитана.

Наземные битвы (напомню, они остаются пошаговыми) также начинаются с подготовительной фазы. Правда, здесь она имеет несколько иной смысл. Во время данной фазы каждый из соперников настраивает интенсивность атаки и выбирает план боевых действий. Выбор предлагаемых планов весьма богат (здесь уже понятно — контратака, нападение с флангов, осада вражеских укреплений, удерживание позиции, оборона планеты и т.д.) и зависит от выбранной интенсивности атаки и от наличия в вашем войске определенных видов кораблей.

Пока остается неясным, как будут выглядеть наземные битвы — обретут ли они трехмерность или останутся двухмерными.

Помимо всего прочего, авторы обещают снабдить игру приветливым интерфейсом (что весьма важно для глобальной стратегии), расширить галактику до гигантских размеров, подготовить умный AI и сделать нормальный мультиплеер (который не очень удался разработчикам Master of Orion 2).

Что интересно — за год ни разу не была перенесена дата релиза, что внушает определенное уважение к Quicksilver. Хотя, быть может, у них все еще впереди...

WarCraft III

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Жанр: RTS/RPG
Издатель: Blizzard
Разработчик: Blizzard
Дата выхода:
Первая половина 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D уск.
Рекомендуется: PIII-500, 128Mb, Rivo TNT 32Mb

Новостей по **WarCraft III** в этом месяце не так уж и много. Blizzard по-прежнему выкладывает на официальный сайт новые скриншоты и юниты, но вот относительно деталей геймплея Роб Пардо и компания молчат как рыба об лед. Приходится довольствоваться крохами сведений, поступающих с Warcraftiii.net, да перекапывать пески официального форума в поисках алмазов. Но, как говорится, чем богаты...

Как видно, карты в WC3 «построены» не только из лесов-полей-и-рек. Памятники архитектуры — это же замечательно!

Угадайте с трех попыток: что это за спелл, название которого совпадает с названием фирмы-разработчика WC3?

Нюансы военного ремесла

Как обычно, перемывку костей WC3 начнем с героев. Стало известно, что герои, подобно персонажам Diablo, будут таскать с собой бутылочки с запасом маны. Осушив одну-две таких бутылочки, герой сможет полностью восстановить растраченный запас маны. Где и как можно добывать тару с ценной субстанцией, мне неизвестно. Но могу выдвинуть смелое предположение, что маной торгуют NPC; не исключено, что бутылки также будут вываливаться из карманов убитых монстров и вражеских героев.

Как я уже писал, мерзопакостный представитель нежити по имени Abomination был разжалован из героев в обычные юниты. На базе нежити нет инкубатора по производству Abomination — этот юнит получается путем слияния нескольких Ghoul'ов. Вместо высокого звания героя он получил возможность восстанавливать здоровье, пожирая свежие трупы врагов. Впрочем, этим методом самолечения владеют и другие юниты нежити. Какие конкретно — пока остается неясным. Зато разработчики вполне определенно высказались насчет того, что фермы нежити после апгрейда смогут атаковать противников, выпуская на них маленьких ползучих тварей. Интересная тенденция прослеживается — здания в WC III становятся активными участниками войны. Вспомните хотя бы Главное здание эльфов — оно умеет отражать атаки.

Поступили любопытные сведения об артефактах. В WC3 они не будут валяться на дороге, как в **Heroes**, — их можно только купить у NPC или снять с трупов монстров; ну и, конечно, получить в качестве награды за выполненный квест. Опять же, в отличие от Heroes, здесь на героя можно напялить все имеющиеся артефакты сразу и получить адекватный прирост силы/способностей. Впрочем, я бы не стал утверждать, что эта стопроцентно достоверная информация — уж больно дико звучит. Представляете — пять шлемов на одном герое?

Очень интересными оказались ultimate spell'ы у эльфийских героев. Жрица Луны одним взмахом руки может превратить день в ночь, и в сгустившейся тьме юниты темных эльфов получат преимущество перед всеми прочими за счет своего кошачьего зрения. Но даже Жрица Луны выглядит слабовато по сравнению с Хранителем Рощи. Его ultimate spell нейтрализует все заклинания на карте, а когда действие этой магии заканчивается, продолжают работать лишь пассивные заклинания и ауры героев. Аурой называется способность героя повышать характеристики стоящих рядом с ним юнитов. Например, в присутствии той же Жрицы Луны эльфийские лучники стреляют с убийственной точностью, равно как и футмены Альянса становятся на несколько хит-пойнтов здоровее в присутствии Паладина.

Совершенно справедливое решение в **Blizzard** приняли относительно условий союзничества в мультиплеере. Если один из ваших союзников проиграет, отдав на растерзание врагу свою базу, вы сможете оперативно принять под контроль его юнитов. Действительно — чего добру пропадать?

И последнее: гирокоптер дварфов (Альянс) больше не сможет сбрасывать на противников бомбы. Разработчики почему-то решили, что это повредит балансу. Но зато он сможет атаковать воздушные цели. Представляю себе захватывающее зрелище: бой эскадрильи гирокоптеров против эскадрильи драконов. Кто победит?



HEROES IV of Might and Magic

Игорь Савенков
homm-4@yandex.ru
http://homm-4.narod.ru

Жанр: TBS/RPG
Издатель: 3DO
Разработчик:
New World Computing
Дата выхода: Начало 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-350, 64Mb
Рекомендуется: Не объявлены

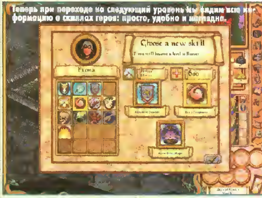
Продолжаем начатый в прошлом номере разговор о несовершенствах Heroes of Might and Magic III (да, они были!) и о том, как они будут исправлены в очередных «Героях». Теперь мы затронем тему монстров.



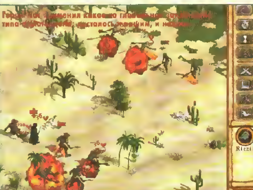
Жилищная проблема

Вы, конечно же, помните коронную «фичу» Heroes III с опгрейдом построек: усовершенствованные здания дают усовершенствованных воинов. Казалось бы, вот она — свобода: хочешь воинов получше, модернизируй их жилище и плати чуть больше за каждого вояку. Только свобода это мнимая и, по сути, упирается лишь в наличность ресурсов: ясно как день, что улучшенные воины – круче. Кроме того, после знаменательного события модернизации жилища ранее нанятые воины («старой системы») становились чуть ли не обузой: очень желательно было притащить их в замок и «перековать».

Настоящая свобода выбора — выбор между равноценными возможностями. Такая система выбора уже была введено в Disciples: можно строить то ИЛИ другое, но не «и то, и другое вместе». То же самое теперь будет и в «Героях». Подробнее: в каждом замке будет два типа жилищ каждого уровня (а всего уровней 4). После первого уровня придется делать мучительный выбор между двумя зданиями одного уровня. Таким образом, каждый замок сможет поставлять только 5 типов монстров из 8-ми возможных: два монстра первого уровня и по одному — второго, третьего и четвертого уровней. Таким образом, два *одинаковых* по типу замка могут давать *разные* наборы воинов. Представляете, какие тут открываются возможности? В зависимости от конкретной ситуации (против кого воюете, на какой карте и т.д.) оптимальными будут разные сочетания зверюг!


Теперь при переходе на следующий уровень мы видим всю информацию о скиллах героя: просто, удобно и наглядно.

А выбор между монстрами и в самом деле будет выбором между двумя такими вариантами, которые стоят друг друга. Разработчики обещают не создавать «безликих статистов»: почти каждая тварь в Heroes IV имеет «special ability», то бишь некую особенность типа право первого удара, умения блокировать рукопашный удар противника, нагонять на него страх и т.д. У многих монстров есть собственная книга заклинаний (и собственный запас маны), из которой можно будет *выбирать* заклинание. Насчет общего количества монстров можете не беспокоиться — их будет примерно столько же, сколько и в Heroes III: 66, включая 48 живущих в замках и 18 «бесхозных».


Герой ... [illegible]

Теперь снято ограничение на строительство в замках, ранее тормозившее ваш прогресс, — «только одна постройка/модификация в день». В новых «Героях» вы сможете за день отгрохать хоть весь замок — хватило бы ресурсов! Пересмотрена также система регенерации в пользу «демократических свобод»: монстры первого уровня плодятся со страшной скоростью, порождая новых воинов *ежедневно*; воины второго уровня появляются через день и т.д. И только самые крутые твари 4-го уровня по-прежнему доступны для найма только раз в неделю.


Обратите внимание на центр картинки: герой оседлал зебру!

Развод по-геройски

Как вы уже, наверное, знаете, в Heroes IV монстры избавились от «привязанности» к героям и могут бродить по карте в одиночку. Так что монстров (даже одиночных) теперь можно направлять на разведку местности и сбор всего, что «плохо лежит». Только не пугайтесь: по карте не будут бродить сотни монстров-одиночек, поскольку каждому игроку разрешается иметь не более 8 армий, не считая гарнизонных. Монстры могут подбирать даже артефакты, но, правда, не способны ими пользоваться. Зато твари, которых матушка-природа не обделила передними конечностями, смогут не только собирать зелья, но и применять их.

Проблема доставки пополнений на передовую теперь решается самым естественным образом: монстры сами приходят, куда сказано, и уже не надо отряжать на это дело героев. Более того, существ можно автоматически переправлять из замка в замок по мере их «производства» с помощью так называемых «караванов» (на манер Warlords: новоиспеченные вояки на пару ходов «пропадают» с карты, а затем появляются в месте назначения).

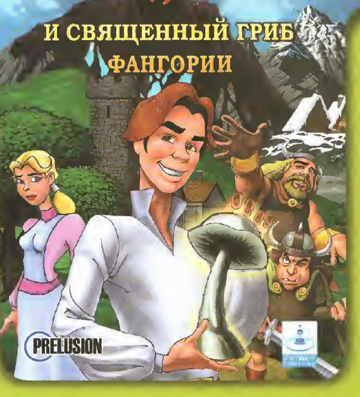
Так что монстры освободили героев от целого ряда «негеройских» функций. Но это еще не все. Оказывается, будет одна особенность, благодаря которой чисто «монстровые» армии могут получить преимущества над «геройскими». Дело в том, что если армия состоит *только из летающих* тварей, то она сможет запросто перелетать через различные препятствия типа рек, лесов и т.п. (насчет гор пока неизвестно). Такую армию пеший враг вряд ли сможет атаковать — как мы видели это в Age of Wonders.

В Heroes IV монстры не только получили свободу от героев, но и буквально распоясались: теперь «нейтральные» монстры, охраняющие сокровища или какие-то стратегические пункты, вовсе не обязаны стоять «на приколе». Если монстры сочтут, что они сильнее проходящей рядом армии, они сами смогут ее атаковать! Дело дойдет даже до того, что появятся и «нейтральные» герои, и у нейтралов будет свой собственный ход на раздумья и движение.

В следующем номере мы расскажем о том, как изменится система сражений. Ну а за самыми последними новостями заглядывайте в «Геройский уголок» по адресу. ***http://homm-4.narod.ru***

В край мира и счастья вернулось зло!

ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ



Основные особенности игры

- 40 часов игрового времени
- 50 интересных персонажей
- 6000 анимированных сцен
- Превосходная графика
- Головоломки, развивающие логическое мышление
- Захватывающая музыка









Новый уморительно смешной квест!

Священный гриб Фангории похищен!
Дедушка Гилберта будет казнен за это!
Кажется, что ситуация безнадежна...
Но на самом деле ты можешь все изменить!
Найди похитителя, верни гриб и спаси дедушку!

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел./факс 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.

Минимальные системные требования:

- IBM PC
- MS Windows 95/98/ME/2000/NT 4.0 (с Service Pack 5)
- процессор Pentium 166 MHz
- 32 Мбайт ОЗУ
- 4-скоростной дисковод CD-ROM
- SVGA-видеокарта 2МБ видеопамяти (100% DirectX совместимая)
- 10 Мбайт свободного дискового пространства
- MS Windows совместимая «мышь»
- клавиатура

www.NMG.ru www.vKIDS.ru

NMG™ NEW MEDIA GENERATION

Бесплатная доставка по России: тел. 903-30-50, e-mail: sale@nmg.ru
Приглашаем к сотрудничеству дилеров, предлагаем выгодные условия и гибкую систему скидок.
По вопросам оптовых закупок обращаться: тел.903-80-98, 745-01-14

F1 2001

Жанр: Симулятор Формулы-1
Издатель: Electronic Arts ● **Разработчик:** EA Sports
Похожесть: F1 2000, F1 RC, Grand Prix 3
Системные требования PIII-600 (Athon XP 1500+), 128(256)Mb, 32(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один

В основе ➤ "Формула-1", понятное дело. Компания Electronic Arts, которая всегда занимала (до и сейчас имеет, собственно) высшие позиции в рейтингах спортивных игр вообще и гоночных в частности (вспомним хотя бы блестящую серию NFS), случайно обнаружила немонополизированный сегмент рынка. Тот самый "формульный" сегмент, где испокон веков господствовала серия Grand Prix от Джеффа Крэммонда.

Как играть ➤ F1 2001 — прямой потомок крайне неудачного F1 2000. Команде разработчиков тщательно постучали по голове, результаты чего не замедлили сказаться — качество игры на голову выше, чем у предшественника. В геймплее они, конечно, ничего нового придумать не могли (тюнинг-квалификация-тюнинг-заезд-тюнинг-квалификация), а вот перевести игру из разряда ламерских поделок в конкуренты GP3 у ребят получилось.

Rulezz ➤ Физика заметно похорошела, графика явно лучше, чем в GP3. Тюнинг довольно подробный, но до GP3 по-прежнему далека. Звук порадовал, но EAX отсутствует — сильное упущение.

Suxx ➤ Движок настолько криво написан (видимо, торопились), что без GeForce 3 или GeForce 2 Ultra делать в игре просто нечего, а дозволенное уменьшение детализации делает игру визуально хуже предыдущей. Нет force feedback'а, что является непростительным упущением (кто играл в GP3, тот поймет). Вообще, игра настолько сырая, что в разработчиков хочется кидать камни. Ну а что еще можно было сварганить за один-то год? GP3 вон делали целых четыре.

Что еще ➤ К "Формуле-1" принцип EA "по штуке в год, до чтобы круто" явно неприменим.

7,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Того, чего и следовало ожидать. Позиции серии Grand Prix по-прежнему неприступны.

Hot Wheels: MechaniX

Жанр: Аркада ● **Издатель:** THQ
Разработчик: Mattel
Похожесть: Большие гонки
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Ребята из Mattel (производители разнообразнейших игрушек — детских, а не компьютерных) решили подзаработать на компьютерных играх и начали выпуск серии Hot Wheels.

Как играть ➤ MechaniX — самые убогие гонки, в которые я когда-либо играл. Конечно, утрирую, — видали мы и не такое, но все же факт остается фактом: игра донельзя убога. Геймплей наипростейший — выбираем бибику (по-другому и не назовешь), едем, побеждаем, модернизируем точку в шопе (до, да, в шопе, от английского слова "shop") и снова едем, побеждаем, модернизируем. Пушек никаких нет и в помине, а ведь все давно поняли, что играть без них не особо интересно.

Rulez ➤ Тупо круто, игрушка в игре. Только — кому оно надо? Неужто у данной конторы и фэны есть?

Suxxx ➤ Ага, именно он. Стопроцентный такой сокс, рулезу места не осталось. Графика... да, вроде, текстуры есть. Вудовских, правда, времен. Трассы чья-то больная фантазия сотворила. Кататься — удовольствия никакого, из-за полного отсутствия какой-либо динамики. Игрушечные машинки — только на словах. Вот в Re-volt! — да, там были машинки, а тут так. . Да и модельки, собственно, но кал с плюсом тянут, не более.

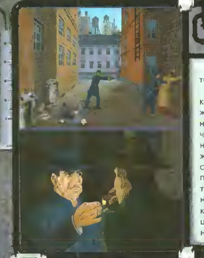
Что еще ➤ В запасе у Mattel еще много тем для создания подобных "игр", так что готовьтесь!

1,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Теперь точно будем знать, чего ждать от серии Hot Wheels.

Jack Orlanda: A Cinematic Adventure — Director's Cut

Жанр: Квест ● **Издатель:** JoWood Productions
Разработчик: Zuxxez Entertainment
Похожесть: Broken Sword 1,2
Системные требования PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один



В основе ➤ Римейк классического квеста от разработчиков Earth 2150.

Как играть ➤ Jack Orlanda вызывает такой же большой прилив ностальгии, как и нижеописанный The Rage. Это квест, выполненный в лучших традициях жанра, с лихо закрученным сюжетом, проработанными персонажами и отличными диалогами. В мире JO живут около сотни NPC, каждый из них со своей судьбой, но далеко не каждый готов помочь Джеку в его расследовании. Предметов, как и положено в классике, просто уймо, но пиксель-хантинга и надоедающих поисков — где бы применить ту или иную вещицу — нет. Все очень логично. Играть довольно сложно, но разработчики сделали режим Easy, где все задачи упрощаются, а речи NPC так и пестрят подсказками (в обычном же режиме подсказки нужно выцеживать по крупицам из огромных диалогов).

Rulezzz ➤ Очень приятная графика, качественные диалоги, увлекательный сюжет, отличная музыка. Много разнообразных мест для посещения, отлично передана атмосфера 30-х годов (хотя... я там не был — не знаю).

Sux ➤ Квесты неизменны.

Что еще ➤ Интерфейс очень напоминает Full Throttle — но каждый предмет приходится по несколько действий (говорить, смотреть, ударить и т.п.).

8,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Возвращения квестовой классики, по которой соскучились.

Mat Hoffman's Pro BMX

Жанр: Симулятор экстрим-байка
Издатель: Activision
Разработчик: Gray Matter
Похожесть: Tony Hawk's Pro Skater
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск
Мультиплеер: Локальная сеть ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Activision всеми силами завоевывает рынок игр, посвященных экстремальным видом спорта. После очень удачной серии игр **Tony Hawk's Pro Skater** пришла очередь бойков ako велосипедов и Мэта Хоффмана — одного из самых известных BMX'счиков в мире.

Как играть ➤ Mat Hoffman's Pro BMX сделона на движке... угодойте, коком? Провильно, но том же, что и Tony Hawk's Pro Skater. И в самом деле — чего мучиться, если и так есть неплохой движок с хорошей физической моделью. По игровой механике Мэт тоже недолеко ушел от коллеги Хоко: выбироем персонажа, выбироем бойк, и — вперед! Чтобы попасть с первого уровня на вторай и ток далее, надо выполнить на первом определенные задания. Например, набрать некое количество очков (выполняя различные выкрутасы), розбить все фонари в помещении (при помощи тех же выкрутасов), собрать буквы, добы получилось слово "TRICK", и т.д.

Rulezzz ➤ Приятный геймплей, очень красивая и подробная анимация всех движений велосипедиста (motion capture, каконик), интересные и очень хорошо проработанные уровни. Ролики — никокой 3D-анимации, только живое видео. Музыка — соундтреки популярных "у них" в узком кругу групп; в принципе, приятная.

Sux ➤ То, что игра — порт с приставки (первая "соньки"), видна невооруженным глазом. Ничего строшного в этом нет, но если бы ее изночально делали под PC — графика могла бы быть горазда симпотичнее.

Что еще ➤ Обратите внимание на разработчико — эти же ребята работают над **Return To Castle Wolfenstein**.

7,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? Переделки скейта под велосипед. Удачной переделки, нужно признать.

Medicopter-177 2

Жанр: Симулятор спасательного вертолета
Издатель: RTL Enterprises
Разработчик: RTL Playtainment
Похожесть: Search & Rescue 1-3
Системные требования: PII-300(PIII-500), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплеер: Нет ● **Сколько CD:** Один

В основе ➤ Еще один разработчик, который хочет заработать дважды но одной и той же игре. **Medicopter** — это переделка очень известной линейки "спасательных" игр **Search & Rescue**, третья часть которой выходит со дня на день. **RTL Playtainment** взяли движок Search & Rescue и скопировали игру один в один — только с другим вертолетом и заданиями. Об успешности подобного шага говорит цифра "2" возле названия игры.

Как играть ➤ Как и S&R, **Medicopter 2** — очень серьезный вертолетный симулятор. Тут есть и разнообразные действия с приборами, и детально проработанная физическая модель (срывы, превышения крутящего момента и т.п.), и различные погодные условия. Миссии очень разнообразны и интересны (кто бы сомневался — ведь под рукой у разработчиков был сериал Search & Rescue с десятками, если не сотнями, серий!).

Rulezzz ➤ Если вас привлекают реалистичные гражданские симуляторы, то для вас это рулез полнейший. Летать очень приятно, графика довольно симпатичная, звук на месте, а музыки просто нет (не могли магнитофон в наушники как-нибудь запихнуть!).

Suxx ➤ Искать недостатки у данного продукта довольно сложно — сравнивать можно только с S&R, только вот как можно сравнивать то, что по определению и есть то, с чем нужно сравнивать?

Что еще ➤ В игре присутствует справочная информация о сериале, вертолете и команде ного.

7,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? Да. Ждем "нормального" Search & Rescue 3.

Monster Truck Rumble

Жанр: Аркадные гонки
Издатель: ValuSoft
Разработчик: Iridon Interactive
Похожесть: Monster Truck Madness 1-2
Системные требования: PII-300 (PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск
Мультиплеер: Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD: Один



В основе ➤ Очередные гонки на внедорожниках XXL-габаритов. Удивительно, но со времен двух частей майкрософтовского **Monster Truck Madness** ничего стоящего в данном жанре так и не появилось. Можно было бы назвать феноменальный **Insane** — но там внедорожники самые обыкновенные. Неизвестный никому разработчик под предводительством очень известной нашим читателям фирмы **ValuSoft** решил занять несколько опустевшую нишу!

Как играть ➤ Геймплей прост до безобразия: выбрал точку — и вперед! Никаких денег и апгрейдов нет и в помине. Победа на трассе ни к чему, кроме почетной строчки в рейтинге, не приводит. Четыре режима игры. Можно просто погонять в свое удовольствие (если это можно назвать удовольствием), можно "объехать" пару десятков легковушек поверху, можно поездить по чеклойнтам... Оно вом надо?

Rulez ➤ Может, и появится — если долго и тщательно искать.

Suxx ➤ Графика ужасна, текстуры времен свержения короля "Вуду-1". Трассы — ночной кошмар грудного младенца. Особенно поражают стада бизонов, представленных плоскими текстурами (голодают, вероятно). AI в лучших традициях гонок **NASCAR** — все время едет по одной и той же траектории. До и вообще — вы уже знакомы с компанией ValuSoft. Как раз тот случай, когда имя разработчика — "лучшая" рекомендация игре.

Что еще ➤ Ночью ездить просто невозможно — очень темно. Вроде как реализм. Во всем бы так...

1,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? Это точно. Даешь картонных бизонов на полях Техаса!

Real War: Air, Land, Sea

Жанр: RTS ● Издатель: Simon & Schuster Interactive Разработчик: Rival Interactive и Semi Logic Entertainment Похожесть: C&C ● Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск. Мультиплеер: Локальная сеть Сколько CD: Один

В основе ➤ Военный тактический симулятор для генералов американской армии. Бравая команда разработчиков взялось за переработку (читай — упрощение) симулятора в компьютерную игру.

Как играть ➤ Это называется "доупрощались". В результате всех преобразований Real War превратилась в обычную RTS а-ля C&C с толикой оригинальных идей. Развитие базы мало чем отличается от среднестатистического C&C-клона. На "оригинальную черту" тянет только способ поступления ресурсов — их доставляют на военные склады вертолетами. Все остальное — типичный "Канквер".

Rulezz ➤ За что нужно поставить памятник разработчикам, так это за ролики. Лучших роликов я не видел НИ В ОДНОЙ ИГРЕ! Челюсть при просмотре отвисает аж до пола. Это просто нельзя описать словами — иногда возникает ощущение, что тебе показывают живое видео, но, приглядевшись, понимаешь, что это все же 3D-рендеринг. Что еще выгодно отличает Real War от других RTS — так это миссии. Они настолько оригинальные и интересные, что от игры просто сложно оторваться, несмотря на все недостатки. Как вам, например, перехват вражеской подводной лодки посреди моря? Или уничтожение завода по производству химического оружия с помощью крылатых ракет? Сказалось то, что разработчики взяли за основу именно военный симулятор, — там ситуаций обыгрывается море.

Suxx ➤ Графика — тихий ужас, даже сейчас старик Total Annihilation смотрится гораздо лучше! Модели техники едва напоминают оригиналы. Музыка надоедает. Если бы не интересные миссии, игра было бы откровенно слабоя. Да и с ними, в общем, не фонтан.

Что еще ➤ На этот раз мы воюем против террористов. Правда, говорят они почему-то по-русски и пользуются нашей техникой.

5,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? Вовсе не "самой реалистичной стратегии в мире". Зато за ролики смело можно давать "Оскар".

Space Haste

Жанр: Аркада ● Издатель: Creamcrop Records ● Разработчик: Church of Electronic Entertainment ● Похожесть: Star Wars: Episode I Racer, Mega Race 1,2 Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск. Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один

В основе ➤ Очередные аркадные гонки на hover-машинах.

Как играть ➤ Геймплей Space Haste прост, как две копейки. Выбираем футуристическую машину а-ля "Пятый элемент", потом трассу — и отправляемся в гонку по дорогам футуристического мегополиса в духе Star Wars: Episode I Racer и MegaRace 2. Скорость — в районе 1000 км/ч; и она вполне ощутима. Повороты длинные и не очень крутые. На некоторых участках дороги пришпилены стрелочки, ускоряющие машину, а также батарейки, которые увеличивают запас энергии, которая в свою очередь используется для ускорения машины. Вот такая незамысловатая игрушка.

Rulezz ➤ Графика приятная, модели машин тоже. Дизайн уровней — чуть выше среднего, как и сама игра. Скорость, как я уже говорил, чувствуется, адреналин льется бидонами.

Suxx ➤ Вопрос опытным читателям: на сколько вечеров такой игры хватит? Правильно, на один, максимум — два.

Что еще ➤ Демка Hover Race от украинцев из GSC Game World выглядит куда более впечатляюще.

6,5 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ? А кто-нибудь ждал?

Street Tennis

Жанр: Аркадный теннис Издатель: Mindscope ● Разработчик: Carapace Похожесть: Roland Garros 2001 Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск ● Мультиплеер: Нет Сколько CD: Один



В основе ➤ Carapace показалось мало тех барышей, что они получают каждый год за Roland Garros. Компания решила увеличить прибыль, удвоив количество выпускаемых теннисов.

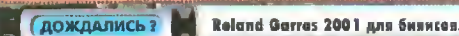
Как играть ➤ Как и в любую игру серии — их сходство просто поразительно. По сути, Carapace просто поменяли все текстуры, оформление меню, убрали озвучку (теннис-то у нас любительский), а также заменили профессиональных игроков на детей с большими головами. Все, больше про Street Tennis сказать нечего. Обычный "гаррос", загримированный под улицу.

Rulezz ➤ Из достоинств стоит отметить разнообразие кортов (там делов-то — текстурки менять) и... все.

Suxx ➤ Начального ролика нет (в RG он был очень даже ничего), музыка в меню уродская, озвучка та же (только без судьи), и нет энциклопедии.

Что еще ➤ Все это выглядит как собранная наспех поделка, непонятно для кого предназначенная. Кому интересно играть в жалкое подобие, когда есть нормальная игра? Разве только детям с большими головами, да и то под большим вопросом...

3,0 РЕЙТИНГ



ДОЖДАЛИСЬ? Roland Garros 2001 для бижисов.



The Rage

Жанр: Файтинг ● Издатель ● Разработчик:
Похожесть: Streets of Rage, Fighting Force
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплеер: Локальная сеть, до четырех игроков на одном компьютере
Сколько CD: Один

В основе ➤ Серии Double Dragon, **Streets of Rage**, **Battle Toads** и еще десятки подобных игр. Давным-давно платформы **Nintendo** и **Sega** были основным местом обитания игр данного жанра. Но с приходом к власти "мисс трехмерности" и ее тотальной диктатуры жанр как будто умер. Про него просто забыли. Только **Fighting Force** мелькнул пару лет назад, но и тот быстро ушел в небытие.

Как играть ➤ Все как в классике: четыре бойца (два обычных "крутых парня", один громила и одна девушка), территория битвы (на этот раз в 3D) и кучо отморозков на улице, жаждущих, чтобы их тела помяли как следует. Новых идей в **The Rage** — ноль. Ничегошеньки. Все это мы уже видели. И панков, и небритых водителей грузовиков в качестве боссов, и всевозможные пушки с ножами, и куриц, выпадающих из разбитых мусорок, и невозможность сохраняться, и...

Rulezzz ➤ Неописуемый. Чувства ностальгии, которое охватывает в процессе игры, перекрывает все недостатки, — их просто не замечаешь. Геймплей затягивает — что называется, соскучились. Музыка подходящая. Хорошо проработаны движения бойцов.

Suxx ➤ Графика — середнячок, ни рыба, ни мясо. Да и, если судить объективно, вообще все средне — разработчики просто сделали банальный клон. Но, как говорится, на безрыбье...

Что еще ➤ Присутствует поддержка сети и возможность игры вчетвером на одном компьютере!

7,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? Да здравствует ностальгия!



World War III: Black Gold

Жанр: RTS ● Издатель: JoWood
Разработчик: Reality Pump Studios и Zuxxez Entertainment AG ● Похожесть: Earth 2150
Системные требования: PII-450(PIII-600), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
Сколько CD: Один

В основе ➤ Еще один (да сколько же их еще будет?!) разработчик, который захотел снова подзаработать на одной и той же игре. На этот раз бывшие **TopWare Krakow**, а ныне **Zuxxez Entertainment AG** решили срубить деньжат на продолжении стратегии собственного производства (отличной, кстати, стратегии) и выпустить "еще одну RTS".

Как играть ➤ WWIII: **Black Gold** создано на движке **Earth 2150**. Надо ли говорить, что данная RTS и Earth 2150 похожи необычайно? Движку даже не сделали косметического ремонта — все так же, как было два года назад. Интерфейс тот же... да что там интерфейс, даже шрифт не изменился! Но не все так печально — покопавшись, я все же нашел несколько отличий: здания теперь строятся по принципу C&C, то бишь без "строителя", ресурсы прибывают от начальства, карту нельзя вертеть (прогресс, как-никак!), а по земле ездят "хаммеры" (правда, стоит заметить, что в этом скопище полигонов хаммер еще нужно распознать). Конфликтующих сторон по-прежнему три.

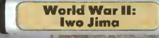
Rulez ➤ Earth 2150 — вот это был рулез! А в WWIII: Black Gold нравятся разве что ролики.

Suxx ➤ Тупейшая RTS, к тому же крайне малоиграбельная. Движок E2150 плохо подошел под боевые действия на землях Ирака и на фоне движков современных RTS выглядит как девяностолетняя старушенция на фоне фотомодели. Ноль свежих идей, ноль смысла, да и вообще — полный ноль, а не игра.

Что еще ➤ Надеюсь, со следующей "Землей" такого не будет.

3,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? А ведь поначалу были надежды...



World War II: Iwo Jima

Жанр: Action от ValuSoft ● Издатель: ValuSoft ● Разработчик: ValuSoft
Похожесть: Экшены от ValuSoft (CIA, Vietnam 1-2)
Системные требования PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет ● Сколько CD: Один



В основе ➤ Во-первых, очередная игра про Вторую мировую. Во-вторых, очередной экшен про Вторую мировую. В-третьих, это очередной экшен от **ValuSoft**. Есть над чем поразмыслить, правда? "Во-первых" обычно получается отстоем. "Во-вторых" — странным образом тоже. "В-третьих" — всегда и стабильно — отстой. Вот такое у нас "три в одном".

Как играть ➤ Играл в один экшен от ValuSoft — значит, играл во все. Эти ребята до сих пор умудряются выпускать игры на движке **LithTech 1.0** (!) и делать это хуже, чем делали в свое время другие разработчики (**Shogo**). На этот раз, правда, имеются минимальные изменения в геймплее — бегаем мы не в одиночку, а с напарниками, что призвана разнообразить действо, но все равно не может не помочь делу. Толку от напарников нет, а экшен по-прежнему тупой.

Rulezz ➤ В отличие от всех предыдущих игр ValuSoft, в **Iwo Jima** присутствует интересный дизайн уровней. Подчеркиваю: интересный, а не красивый (ну, разве только вы любитель кубических форм). К примеру, нередки перестрелки на городских улицах (предупреждаю: распознать в здешних квадратах улицы довольно сложно), где игрок и его группа попадают под перекрестный огонь.

Suxx ➤ Да все подряд — это ж "вольювцы".

Что еще ➤ **"ЦРУ"** было, **"Вьетнамов"** — аж два, теперь и Вторая мировая есть... Самое время разработчикам чего-нибудь про Наполеона сварганить!

4,0 РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ ? Очередной экшен от легендарной конторы.



Олег Полянский
rod@igromania.ru

САМОГОНКИ

ЖАНР: Походовые гонки/логика

Необходимо: PII-300, 32Mb, 3D уск. 12Mb

Желательно: PIII-600, 64Mb, GeForce 2

Издатель: "1С" www.1c.ru

Разработчик: "К-Д Лаб" www.kdlab.com

Похожесть: Отсутствует принципиально

Сайт Игры: www.samoganki.ru

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет



Одного из самоГонщиков настигает ракета. От взрыва его мехос разваливается на части, и на восстановление будут потрачены несколько драгоценных секунд.

Все эти красные шарики и синие молнии не просто так – гонщики поливают друг друга магией и высасывают энергию.



Десантехник потерял свой мехос – поэтому у него такое лицо.

Бульдозер «К-Д Лаб» опять снес к чертовой матери все жанровые рубежи. Впрочем, именно этого от него и ждали. Ждали давно, с той самой минуты, как выбрались из цепи миров Уеванга. Ветераны Фастрала и Глоркса спали и видели, как КранК заливает солярку в бензобак монстра, садится за рычаги, раскочегаривает двигатель и поднимает огромный нож, готовясь сровнять с землей традиции и каноны.

Горячий снег? Невидимый свет? Походовые гонки? А почему бы и?.. В самом деле, если уж подобная идея и должна была постучаться к кому-то в голову, то отыскать более гостеприимного хозяина, чем Андрей Кузьмин, было сложно. «Тук-тук», – сказала идея. «Да-да», – ответил Андрей. Так и зародились «СамоГонки».

Пер-тур-ба-ции

Сначала они звались **«Мехосома»**, были исключительно походовыми и вообще — выглядели совершенно не так, как сейчас. Но за три года саморазработки они изрядно самопреобразились. Трассы благодаря новому движку превратились в полноценные Миры — круглые, толстые и до жути красивые. Гонщики стали выдающимися личностями — все как один глядят в Наполеоны, двуногие твари совершенно безбашенного вида, состоящие большей частью из голов, глаз и улыбок в пол-рожи. Их веселые мехосы мало напоминают броневики и колесные танки из **«Вангеров»**, но вооружены и оснащены не менее грозно — по последнему слову гоночно-вредительской техники. Под стать оформлению был переоборудован и сюжет (или наоборот) — злобные Колдуны ныне похоронены в могилах черновиков, а их место на сцене заняли еще более злобные Роботы из Конфедерации Алгоритмических Локомотивов и Юмных Галактических Артефактов. И — лично для меня это трагедия — в угоду широким массам к игре был привинчен аркадный режим, можно хоть все колеса себе отъездить, катаясь по Мирам в реальном времени и налаживая работу спинного мозга вместо головного. Чистые рефлексы и минимум раздумий. Зато как радуются дети!

Жизнь внутри мехоса

Уф... прошел всплеск эмоций — теперь можно: а) поподробней; б) расшифровать эту тарабарщину тем, кто в ней ничего не понял — а понять было сложно, если вы не следили за разработкой «СамоГонок» на протяжении хотя бы последней пары лет.

Игра и в самом деле представляет собой походовые гонки (в существование аркадного режима я верить не хочу). Но вопрос «как_такое_возможно?» я в ответ предложу вам вспомнить школьные годы чудесные, когда в разгар пламенной речи исторички или физички вы с товарищем брали клетчатый лист и чертили на нем дорогу, а потом ставили точки, обозначающие машинки, и... Не чертили и не ставили? Ну, тогда слушайте.

На стартовой линии роют колесами землю пять машинок экстравагантного вида — мехосов. Чтобы гонка стартовала, надо наметить мышью путь, по которому поедет ваш мехос. Это просто:

Предновогодний конкурс! Вопросы из первых рук

По нашей просьбе лично КранК подготовил этот конкурс. Выберите правильные варианты ответов и пришлите их на адрес *rod@igromania.ru*. У нас в офисе в ожидании хозяев томятся целых три самоГонные коробки! А достанутся они тем, кто первыми пришлет правильные ответы.

1. Сколько наездников в СамоГонках имеют верхние конечности?

а) Никто из наездников не имеет рук. Это дизайнерский ход.

б) Только один наездник имеет одну-единственную руку. Это дизайнерская находка.

в) Все наездники имеют руки, однако они сложены за спиной. Таков приказ роботов, оккупировавших СамоГ.

2. Какая технология первоначально планировалась для игры?

а) Полигональный вывод шариков изнутри — гонки по внутренней стороне планет.

б) Спрайты на бесконечной генерящейся в реальном времени 2D карте в онлайне.

с) Воксельный движок с софтварным рендером и патикловыми разливающимися жидкостями.

3. Какое заклинание исключено из онлайновых СамоГонок?

а) Ловушка-Телепорт, за то что делает жуткую гадость. За это могут дать в морду при встрече.

б) Томатотрон, потому что так сказал КранК, он их ненавидит!

с) Муравейник, за то что муравьев много, и они создают большой трафик в Сети.

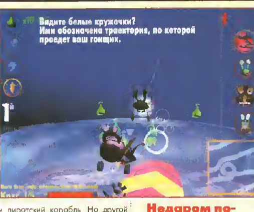
стовите точки, одну за другой, — получается ломаная линия (или, строго говоря, график — так как линии между точками обычно не прямые, а изогнутые). Чем дальше точки друг от друга — тем быстрее едет мехос, чем ближе — тем медленнее. Не обязательна сразу вычерчивать линию в полтрассы длиной, можно ехать аккуратно, по шажочку. Так даже лучше, потому что... по многим причинам.

Например, потому, что пошаговый режим вовсе не означает, что мехос движется строго по линиям — на виражах его заносит, крутит, у него, в конце концов, есть инерция. Пока вы наберетесь достаточно опыта, чтобы строить безошибочные траектории, времени пройдет немало. А до тех пор ваш мехос будет, как говориться, колбосить не по-детски. Поэтому лучше ездить аккуратно. Но сильно. В смысле — быстро. То есть ставить точки как можно дальше друг от друга. Там, где это возможно, — то бишь на прямых отрезках трассы.

Впрочем, если нестись сломя голову и при этом не учитывать оперативную обстановку, — тоже далеко не уедешь. Гонщики-конкуренты не лыком шиты. Их мехосы снабжены кучей всяких зловредных устройств, благодаря которым игра из обычных гонок превращается в гонки на выживание. Там лупят молниями, подбрасывают под колесо мины, запускают на дорогу мерзких пауков и гусениц, расплескивают лужи вязкой слизи, высасывают энергию, взрывают ракетами, поджигают огнем, бьют градом, втыкают на пути ледяные кристаллы и прочая, и прочая. Кроме того, враги время от времени уносятся далеко вперед на реактивных парах, или скачут огромными скачками, или у них вырастает винт и они, не глядя на преграды, совершают краткий, но скоростной полет.

Все это называется «арканами», или заклинаниями. У вас они тоже есть — одна «запасна» в нос мехоса, два других — в передние и задние колеса. Свои заклинания перед началом гонки можно поменять на другие — если вы в состоянии их купить. Средством расчета здесь служит самоГская вода — исключительно ценный и полезный (по сюжету) минерал. Этот самый минерал вы и добываете на трассах — несколько бутылочек с самоГской водой болтаются на чекпойнтах, а получает их тот, кто первым через чекпойнт проедет. Впрочем, иногда остатки достаются и аутсайдерам, но если все время плестись в хвосте, нескоро вы заработаете на новые трассы. Да-да, доступ к другим мирам тоже денег (в смысле — воды) стоит! В этом плане «СамоГонки» мало отличаются от других игр — чем быстрее будешь зашибать деньгу, тем быстрее увидишь финальный ролик.

СамоГонские миры — не просто круглые планетки, по которым вьется дорога, они — активные участники гонки. У каждого из них есть свои особенности. Одна трасса почти полностью залита водой, и в ней курсируют туда-сюда акулы



Видите белые кружочки? Ими обозначена траектория, по которой проедет ваш гонщик.

и пиратский корабль. На другой постоянно случаются снежные обвалы и катятся лавины. На третьей плюется напалмом живой дракон, а четвертая славна своими озерами кипящей лавы, куда очень просто провалиться. Пятая похожа на огромные механические часы — тут и там вращаются шестеренки, зловеще перебирая зубьями. Попасть в такой механизм — смерти подобно. Впрочем, за смертью следует быстрая самосборка на ближайшем участке трассы, но — драгоценные секунды потеряны, и конкуренты умчались далеко вперед. Крайне обидно, когда это происходит на последнем круге. Только что вы были лидером — и вот уже мехос самого тормознутого конкурента показывает вам задний бампер... Ваша ярость не знает границ — ибо обставить самоГских гонщиков и достичь финиша первым порой не проще, чем укусить себя за локоть. А поскольку вокруг СамоГа вращается аж двадцать четыре мира-спутника, то ближе к концу игры вы, наверное, уже научитесь доставать локти зубами.

Кстати, всем, кто дорожит душевным здоровьем, рекомендую все же удержаться от апробации своих сил в аркадном (real-time) режиме. Даже если в ваших жилах течет кровь Шумахера (надеюсь, что нет), вы все равно не сможете при нормальной скорости удержать болид на узких, извилистых трассах со всякими подлянками — тем более что конкуренты все время подбрасывают сувениры вам под колеса и вообще ведут себя по-хамски. Быть может, кому-то и понравится это сумасшедшее мельтешение полигонов, но я через полчаса такой игры понял, что аркадный режим — не для меня, и перестал в него верить. Походовые эти гонки, походовые!

Недаром помнит вся Россия

Теперь о грустном — о том, почему ветераны Фастрола и Глоркса могут и не стать ветеранами СамоГа. «Мы», — скажут ветераны, — «совсем не того от КранКа ждали. Жанровые барьеры, он, кто бы спорил, помял изрядно, а местами и вовсе снес — но те ли это места? Что вышло в итоге — претендующие на интеллектуальность гонки для людей младшего пенсионного возраста? Детские салочки-догонялочки? Где масштаб «Вангеров», где их размах? Где зашкаливающая концептуальность? Под кроватью, быть может? » Махнут ветераны рукой и сядут ждать «Периметра». Не все, но половина — точно.

Зато новички, ранее не знакомые с безумным гением «К-Д Лаб», будут рады. Яркая, красочная графика, сочные спецэффекты, безбашенный дизайн миров, игривые сопроводительные мелодии, легкость в освоении, а главное — необычная идея «СамоГонок» окажутся, думаю, весьма привлекательны для нехардкорных геймеров. Бульдозер КранКа по-прежнему тщательно расчищает завалы канонов и традиций — разве что масштабы не так велики, как в случае с «Вангерами» ■



Псмит
psmith@nm.ru

Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

ЖАНР: Action/RPG

НЕОБХОДИМО: PII-400, 64Mb, 3D уск. 12 Mb

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 128Mb

Издатель: Ubi Soft/"Бука" www.ubisoft.com/www.buka.ru
Разработчик: Stormfront Studios www.stormfront.com
Похожесть: Pool of Radiance и весь остальной Goldbox; Icewind Dale
Сайт Игры: www.poolofradiance.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

Заклинания зрелищные — этого не отнять...

Картинка-загадка: где здесь мы?


...жаль только, что плоховато стыкуются с местностью. Этот шарик взорвался, похоже, под лестницей.

Как приятно все-таки осознавать, уважаемые читатели, что игровая индустрия сделала-таки немало шагов вперед с конца 80-х. Точнее, что прогресс коснулся не только графики, а немножко и сути...

Среди криков "и двадцать первый век — без спрайтов!" порой может показаться: раскрась игрушку пятнадцатилетней давности поярче — и она будет считаться современной.

Эту игру мы ждали долго. Как-никак, ролевка от знаменитой SSI, некогда законодательницы жанра, сделанная по новым, гораздо лучше подходящим для компьютера правилам D&D 3-й редакции. О ней говорили много теплых слов. Как же ее было не ждать? Кое-кто сомневался, что это и к самом деле окажется ролевая игра, а не "dungeon crawl", не тактическая рубка монстров вроде Icewind Dale. Но уж это — никаких сомнений! — должно было получиться блистательно.

Увы, гора родила не то что мышь, а прямо-таки скунса.

Суровые будни мясника

Никакой заслуживающей упоминания предыстории нам не преподносят. Как в старые (добрые?) времена, нам предлагается препоясать чресла и отправляться крушить злодеев.

Начиная игру, создаем четырех персонажей для своей партии. Гордая четверка оказывается посреди какого-то холмистого пейзажа. Позади гордо стоит открытый сундук (хорошо хоть не рояль). Справа на экране крутится в воздухе здоровенная коменюка (ведь правда, каждому ясно, что это алтарь могущественных древних богов? Только им настолько нечего делать, что они тратят силу на вращение сорокатонной глыбы..). Перед алтарем сидит спиной к нам орк. Не обращая на нас ни малейшего внимания. То ли молится, то ли (судя по позе) оскверняет алтарь. Из-под него летят какие-то красные сполохи.

Ага, вот почему он нас не замечает. Игра-то пошаговая. Попробуем переместиться...

То есть как — не получается? Ага, справа наверху есть маленькое текстовое сообщение. Содержательное, как инструкция по пользованию туалетной бумагой. Что-то вроде "вы пришли сюда и видите развалины". Однако пока мы не признаем его существование, кликнув по нему мышью, дальше нас не пустят. Дисциплина превыше всего.

Переместились. Дали монстру пинка в подставленное место. Орк увял. Обобрали труп, получили, как полагается, топор и бутылочку с зельем (хе-хе. У какого-то помойного орка в мешке — магический предмет...). Пошли дальше. Встретили следующего...

Сразу возникает подозрение, что вот так и пройдет вся игра. Подошел — ударил — пошел к следующему. Увы, в итоге оно оказывается совершенно справедливым. По идее, конечно, бой устроен несколько сложнее: в нем учтены правила третьей редакции, появились новые тактические элементы. Беда только в том, что они совершенно ни к чему. Никто не мешает всю игру рубить и кромсать, не задумываясь о высоких материях.

Не будем, впрочем, несправедливы: для прохождения игры мало быть мясником. Нужен еще грамотный дровосек. Ибо все встреченное, на что можно навести курсор, — сундук, бочку, кровать, шкаф, — надлежит колоть в щепки. Это, досточтимые читатели, называется "интерактивностью игрового мира". Под обломками иногда обнаруживается бонус. Очень иногда и очень небольшой. Чаще остаются только дрова. Но иногда там лежит ключ. А потому — пожалуйте, господа, на порубку.

Вся игра состоит из того, что в походовом режиме ваши персонажи подбираются к врагам и предметам мебели и долбят по ним мечами и магией. Шаг — удар — шаг — удар... Увлекательна, как заполнение табеля.

В общем, вы поняли. Никогда не мечтали о пошаговом Diablo?

Неразумная юность

Как известно (не всем), десять лет назад процветала на PC серия RPG по правилам *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, именуемая *"Goldbox"*. Делалась она теми же самыми SSI. И было в ней игра **Pool of Radiance**, созданная по мотивам известного "настольно-ролевого" приключения (модуля) и книги. И о системе правил, и о мире *Forgotten Realms*, по которому сделан модуль, и о самом модуле сказать "популярны" — значит не сказать ничего. В те далекие времена лучшую рекламу игре было трудно придумать: до сих пор в D&D играет во много раз больше народу, чем в любую компьютерную ролевку, а уж тогда.

Имена и названия из Forgotten Realms узнавались. Знакомые понятия из AD&D бросались в глаза. Чего еще надо для счастья?

Впрочем, ролевики ехидно замечали, что в настольных модулях (кроме самых замшелых) предполагается какое-то общение с персонажами, сюжет и другие прелес


Убедитесь сами. Если вы можете интерпретировать его позу как-то еще...

Типичный глюк графики: хоровод персонажей в воздухе.

ти, кроме бодрого шинкования монстров. Но все понимали, что это придет когда-нибудь потом. Когда компьютеры подрастут и поумнеют.

Шли годы. Игры менялись. А с ними и люди. И прошло всего несколько лет, как высоколобые ролевики отказали Diablo в звании "ролевой игры". За что? Ведь совсем недавно игры системы "убей их всех" признавались самыми что ни на есть ролевыми...

Увы. После выхода Wizardry VII, а впоследствии Fallout и Baldur's Gate, продукт, в котором от ролевой игры остались только характеристики персонажа, так никто всерьез уже не назовет.

От этого жанра ждут — нас так приучили! — проработанных личностей встреченных в пути героев, интересных бесед, выбора пути, необычных задач (необычные — это те, что не сводятся к "убей их всех"). Ждут разнообразия в развитии персонажа, которое влияло бы на игру.

Даже сама почтенная AD&D вдруг осознало, что оно морально устарело. Слишком сильно нострoено на нарезку монстров, что уже давно не в моде; слишком однообразны персонажи; слишком прямолинейно их развитие, до и бой слишком уж прост и скучен. И вот — родилась третья редакция правил.

В защиту третьей редакции

То, что Pool of Radiance сделан именно по третьей редакции и честно ее моделирует, начертано на знаменах крупными буквами.

Не верьте. Нет там ничего подобного.

Казалось бы, и в самом деле выигрышно, несложно и интересно — встроить в игру третью редакцию D&D. Оно и сделано так, чтобы эта была удобно: в отличие от старых AD&D появилась строгая система, правилом придана четкость и однозначность. Моделируй — и пожинай лавры.

Но увы, дешевую подделку видно с первой же страницы. Прямо с генерации персонажа.

Выбрали расу, класс, силу-ловкость-мудрость — и... все?! А где же всяческие умения и возможности? Где *skills & feats*, самое главное нововведение? Где то самое знаменитое разнообразие персонажей? Ничего подобного нам не предлагают.

Внимательно присмотримся... нет, они все же есть. Просто нам не дано их выбирать; такая, право, мелочь! Вместо этого игра расставляет их автоматически. Если кто-то надеется, что хотя бы с ростом персонажа эти самые навыки можно станет выбирать — увы, зря. Действует все тот же древний принцип: лопай, что дают.

Да, конечно, добавили три новых класса — монаха, варвара и колдуна (как, заметим, было и в Baldur's Gate II). Взамен отобрали барда, друида, волшебника: это для неискушенного игрока слишком сложно, наверное?..

В общем, налицо наглый обман. Третья редакция невиновна в недостатках Pool of Radiance. Просто ее там даже на порог не пустили.

Красоты природы

С уверенностью можем сказать, что графика со времен 80-х годов претерпела кардинальные изменения!

Техническая часть реализована примерно как в знаменитом движке *Infinity*. Картинки персонажей покрупнее и покрасивее, чем в Baldur's Gate, а также обладают стотической анимацией (читай: не стоят смирно, а мелко дрожат и трясут филейными частями).

Боюсь, что это — лучшее, что можно сказать о визуальной части игры. Как известно, успешная графика бывает двух видов: красивая и новаторская. Новаторской она могла бы считаться лет шесть назад. Красивой она не могла быть никогда.

Монстры одинаковые. И их много. Коридоры одинаковые, и несть им числа. Залы тоже одинаковые. Вы идете по бурому коридору, и на вас выбегает десять серых орков. Идете дальше, попадаете в следующий бурый коридор, там еще двенадцать серых орков. Продолжать до полного удовлетворения.

Правда, неплохи на общем фоне эффекты заклинаний. По ним видно, что происходит нечто серьезное, возвышенное. Воспитывают они уважение к магии. Это приятно.

Отдельное "фе" хочется сказать по поводу качества текстов. Их не могут испортить даже пиратские переводы, потому что портить их некуда. Она и понятно: когда требуется изящно изложить нечто вроде "уничтожьте всех монстров" сорок два раза, посуют даже великие умы.

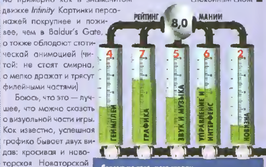
Я, кажется, еще не рассказал про сюжет? Так это потому, что его в игре не обнаружилось. Даже такого примитивного, как "спасти мир от страшной угрозы возвращения древнего бога". У монстров имеется "босс", которого надо убить. Точка.

Прощальные слова

Создатели игры не стали добавлять к ее названию цифру "2". Правильно сделали. Эта та же самая игра, в которой стало всего больше. Одинаковых монстров, одинаковых коридоров и одинаковых цветов.

На таких примерах понимаешь, что слова "игра морально устарела" могут относиться не только к графике. Сейчас *такое* уже стыдятся называть ролевиками. Разработчиков этой игры совершенно напрасно извлекли из сейфа, где они хранились последние десять лет.

Прощай, Pool of Radiance. Спи спокойным сном ■





Богатство тактики

Вторую редакцию D&D долго ругали за то, что сражения в ней напоминают игру "морской бой". Бросил кубик — попал или промахнулся — снова бросил кубик...

В третьей это попытались исправить. Ну а в Pool of Radiance — реализовать.

Ядро новой боевой системы — понятие свободной атаки, или *attack of opportunity*. Это означает, что по неосторожному бойцу — проходящему мимо противника, стреляющему из лука в упор и так далее — будет проведена дополнительная атака. Так что над расположением героев имеет смысл задумываться всерьез.

Увы, эта идея почему-то тоже погибла при реализации. Казалось бы, в системе все сделано для легкости программирования в пошаговом режиме — однако же... Я не знаю, что помешало воинам наносить свободные атаки по проходящим мимо противникам. Но, отказавшись от этого эффекта, авторы игры дорезали то немногое, что еще оста-



Святослав Торик
torick@igromania.ru



ExcaliBug

Какой-то Муравей был силы необъятной,
Какой не слыхано ни в древни времена;
Он даже (говорит его историк верный)
Мог поднимать больших ячменных два зерна!

Иван Андреевич Крылов, "Муравей"

ЖАНР: Тактическая командная RPG

Необходимо: PII-300, 64 Mb RAM, Riva TNT 2
Желательно: PIII-500, 128 Mb, GeForce 2

Издатель: "Руссобит-М" www.russobit-m.ru
Разработчик: Enigma Software
Похожесть: "Проклятые земли", Commandos
Сайт игры: www.russobit-m.ru/rus/games/excalibug

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть. Количество: 2

Вы когда-нибудь пытались скрестить "Проклятые земли", Diablo и Commandos? Если да, то вы гений — быстро садитесь и творите что-нибудь эпическое. Сотрудники Enigma Software, возможно, не играли в "Проклятые земли", не увлекались Diablo и вряд ли посещали расположенный по соседству офис Pyro Studios. Но тем не менее, они взяли и сотворили. Не "что-нибудь эпическое", а удивительную и неоднозначную, очень концептуальную игру. Не сказать чтобы она была особенно смешной или там грустной или там в стиле "нуар". Нет, они оказалась нормальной мультижанровой игрушкой с хорошо выверенной дозой юмора. На эту тему зацените хотя бы игру слов в названии — ExcaliBug.

Однажды лебедь, рак и щука...

Сюжет игры сказочно туп, но не без изюминки. Времена короля Артура и рыцарей Круглого стола. Знаменитый меч Артура — Экскалибур — втыкается в не менее знаменитый камень (уже без названия), откуда его вытащит... ну, эту историю я в другой раз расскажу, ладно? Так вот, когда меч втыкали, от него откололся маленький такой кусочек, который, в свою очередь, вонзился в небольшой булыжник. И кусочек тот превратился во вполне самостоятельный меч по имени Эскалибаг.

А в это время в замке у шефа... Точнее, у некоего адепта Темной Силы, который по роду занятий решил захватить и поработить один мирный насекомий народец... так вот — в замке произошла Встреча Троих.

Очаровательная муравьишка по имени Мирна забралась в Замок с целью похитить все сокровища данного заведения. Кто ей дал наводку, история умалчивает, но именно там она и встретила...

...таракана по имени Оуэн. Сильный, но довольно тупой рыцарь с большим мечом и неменьшим запасом честности, которая прямо-таки прописалась на его тараканьей морде. Кто-то сказал ему, что в замке живет сильный враг, представляющий собой Темные Силы. Для Светлого Оуэна замочить его — самый смак. Но самом-то деле враг



Наша троица в полном составе: Сиремун, Оуэн и Мирна.

В игре присутствует удобная карта, на которой отмечены местоположения каждого игрового и неигрового персонажей. Зеленым цветом помечены нейтральные персонажи, красным — враждебные, и синим — свои.

покажется лишь на восьмой миссии, но Оуэн пока об этом не знает.

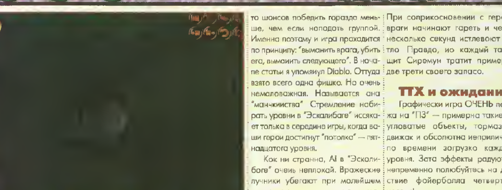
Цель третьего героя была куда более прозаичной и понятной: совладать с главным Оплотом Темных Сил. Почему мотылек Сиремун полез именно в этот замок — становится ясно из заставки. Искатели приключений встретились, посображали втроем и пошли мочить того самого, который Оплот Тьмы и все такое прочее.

Еще есть четвертый герой. Это Баллард, жук, типичный представитель славного племени варваров. Большой. Тупой. С дубиной. Правда, где-то через три-четыре миссии его по сюжету убивают. Насмерть. Но горевать о том никто не будет.

Первый пошел!

То, что так и не воплотили в жизнь Larian Studios со своим проектом Lady, Mage and the Knight, обнаружилось теперь в ExcaliBug.

Есть Lady. Это Мирна. Есть Mage. Это Сиремун. Есть Knight. Это Оуэн. Все роли четко расписаны: муравьишка подрабатывает вором (умеет открывать замки



то шансов победить гораздо меньше, чем если нападать группой. Именно поэтому и игра проходится по принципу: "выманить врага, убить его, выманить следующего". В начале статьи я упомянул Diablo. Оттуда взято всего одна фишка. Но очень немаловажная. Называется она "манчкинство". Стремление набирать уровни в "Эскалибаге" иссякает только в середине игры, когда ваши герои достигнут "потолка" — пятнадцатого уровня.

Как ни странно, AI в "Эскалибаге" очень неплохой. Вражеские лучники убегают при малейшем риске получить в морду, пауки стараются нападать исключительно

и тихо красться), а зоодио неплохо швыряется камнями во врагов; мотылек Сиремун кастует розного рода спеллы; Оуэи, облаченный в рыцорские доспехи, предпочитает грубую силу и повсеместно ею пользуется.

Битва в самом разгаре. Оэун и Мирна против нескольких солдат и двух сержантов.

На обложке с игрой было обнаружено такое жанровое определение игры "Action, Strategy, Adventure and RPG". По сути — верное определение.

"Эскалибаг" — первый на моей памяти клон "Проклятых земель", причем клон хороший. Нельзя сказать, что скопировано абсолютно все, но наметанный глаз сразу выделит ряд черт, общих с "ПЗ".

Ваши герои постепенно наращивают уровни. Максимальный уровень — 15-й. С каждым уровнем героя растут скрытые характеристики: количество хитпойнтов, маны, сила духа и сила удара, защита и скорость атаки. Кроме того, все герои наращивают количество "карманов" в инвентории (с самого начала у всех по три "кармана", на на 15-м уровне их будет от четырех до восьми), а Сиремун с каждым уровнем получает по одному-два новых заклинания.

У врагов имеется не только "радиус наблюдения", но и "поле слышимости". Если тихо и незаметно подкрасться к недругу со спины, то у вас появится шанс врезать ему по первое число. Обмен ударами производится точно так же, как и в "ПЗ", — по очереди. Естественно, если сражаться один на один,

Патруль из двух легионеров Тьмы может стать серьезным препятствием к выполнению миссии.

толпами, и вообще — как только вы появляетесь в поле зрения врагов, они вызывают подмогу. Поэтому я и сказал, что тактический аспект игры состоит в выманивании каждого отдельного врага в темный уголок.

Когда вам надоест выносить гадов по одному, вы придете к следующей стратегии: выбирается самый быстрый герой, но него вешается заклинание "магический щит", и герой пускается обегать врагов.

При соприкосновении с героем враги начинают гореть и через несколько секунд истлевают дотло. Правда, на каждый такой щит Сиремун тратит примерно две трети своего запаса.

ТТХ и ожидания

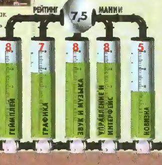
Графически игра ОЧЕНЬ похожа на "ПЗ" — примерно такие же угловатые объекты, тормозной движок и абсолютно неприличная по времени загрузка каждого уровня. Зато эффекты радуют — непременно полюбуйтесь на действие фойербола четвертого уровня!

Музыка показалась мне довольно странной. Местами она до боли напоминала приставочную Shining Force, а на некоторых уровнях чуть ли не один в один повторяла темы из первого WarCraft. Что, впрочем, ни разу не вызвало желания ее отключить.

А вот озвучка подкачала. Если перевод игры сделан добротно, то актеры, озвучивавшие текст и реплики героев, еще не скоро доберутся до первых ролей в "Ленкоме". Кстати, видеоролики между некоторыми миссиями, несмотря на низкое качество, хочется пересматривать по нескольку раз. Хорошо, что в главном меню есть опция "видео" — там хранятся все мультики из пройденных миссий.

Над интерфейсом Enigmo Software поработали изрядно: получилось что-то среднее между RTS и RPG — все нужные функции висят на кнопках мыши, и при этом героев можно выделять рамочкой. Хотя некоторые недоработки все же есть: например, нельзя выделить героя так, чтобы на него не переключалась камера.

Ну а ожидания... Ожидания "Эскалибаг" оправдал. Помню, еще играя в демо-версию, я пообещал себе не проходить мимо этой игры. И, знаете, не прошел. О чем вовсе не пожалел. ■



Atlantis III: The New World ("Атлантида-3")

Красота выше гения, потому что не требует понимания
Оскар Уайльд

Q-Tuz II (...@mail.ru), ... (...@igromania.ru)

ЖАНР: Квест

НЕОБХОДИМО: PII-266, 32Mb, 8Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 64Mb, 32Mb Video

Издатель: Cryo Interactive/1С
www.cryo-interactive.com/www.1c.ru
Разработчик: Cryo Interactive/Nival
www.cryo-interactive.com/www.nival.ru
Похожесть: Myst III, Atlantis II

МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ

КОЛИЧЕСТВО CD: 3

Пройдя Myst III, я был совершенно уверен, что в жанре «квест классический» дальше совершенствоваться некуда: графика — супер, звук — потрясающий, геймплей — как всегда, на высоте. Однако я был не совсем прав. Пока мы охали и ахали от красот Myst III, в квестовом стане появилась игра, способная переплюнуть его вас раз по техническим параметрам. Игра эта — Atlantis III. Первые две части «Атлантиса» были квестами неплохими, но не более того. От третьей части ничего особенного мы тоже не ждали.

«Вавилонская башня» наконец доросла до неба!

Захват-3

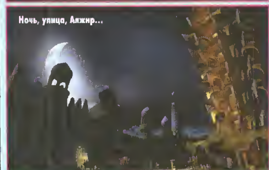
Время и место действия — 2020 год, Алжир. Невдалеке от маленькой деревушки, стоящей посреди пустыни, разбил лагерь некий подозрительный археолог. Но лагерь этот напоминал вовсе не стоянку ученого-одиночки, а скорее, бивуак, в котором жила целая рота солдат, пришедших вместе со странным археологом.

Последний знал, что где-то в этой местности находится портал, открывающий путь в параллельные миры. И знал также, что в портале заключено огромная энергия, дающая очень большие возможности тому, кто научится ее использовать. После недолгих поисков археолог обнаружил древнее сооружение, но самолично отправиться в путешествие по иным мирам побоялся. Не обладая храбростью, он был достаточно хитер, чтобы придумать другой способ достать нужные сведения. С помощью солдат сей коварный тип захватил проводника-бедуина Туорето — друга одной девушки, которая тоже занималась археологическими изысканиями в окрестностях деревушки. Бедняжке ничего не оставалось, как принять предложение археолога отправиться в иные миры — ведь в случае отказа тот грозился убить ее друга.



На этом маневренном автомобильчике нам предстоит пересечь полупустыню.





Ночь, улица, Алжир...

Портальные вояжи

Действие Atlantis III, как и предыдущих частей, разворачивается во вселенной Atlantis, созданной дизайнерами Cryo — оно мало напоминает мир из одноименной книги. Что касается игровых параллелей, то первым на ум приходит все тот же Myst III — футуристические детали, вплетенные в пейзажи девственной природы, и памятники древней архитектуры, выглядящие подчас весьма сюрреалистично, в духе Сальвадора Дали. Однако действие игр серии Atlantis разворачивается не на фантастических планетах, а на матушке-Земле — только в очень странной обстановке и в разные временные периоды. И в каждой части «Атлантиса» присутствует некий портал, переносящий вас во времени и пространстве. Стругацких читали? Вот-вот. На вкус и цвет, конечно, товарищей нет — но мне идея понравилась.

Геймплей, к сожалению, самое скучное, что есть в Atlantis III. Тот, кто хотя бы раз играл в квест от Cryo, не нуждается в описании игрового процесса. Но тем, кто вообще не знаком с серией «Всемирная история. Фирма Cryo», поясню — что, как и почему.

Играем мы, само собой, за девушку-археолога. Бродим по мирам, как в Myst. Переходя от места к месту, находим и используем многочисленные предметы, решаем простенькие логические задачки и болтаем со всеми подряд. «Переходы» между экранами как таковых нет — движение происходит плавно, почти как в какой-нибудь Might and Magic. Мелочь, а приятно. Как говорится, в духе современности. А вот от нескончаемых исторических сводок мы, к счастью, избавлены — как-никак, в игре куда больше от фантастики, чем от истории.

Немалую часть ее занимают диалоги. Местные NPC — это не те ребята, которым лишь бы речь отбарабанить и заглохнуть навеки. Определенно не те — мы с ними можем вполне нормально пообщаться, выбирая даже темы разговора с помощью пиктограмм (почти как в The Sims). Правда, сколь бы разветвленным ни вышел диалог, никакого реального влияния на развитие сюжета он не оказывает. Хотя это можно пережить — чай, не в RPG играем. Линейность и квест, как известно, братья навек.

В местных головоломках ничего особо сложного нет, однако порой они заставляют шевельнуть извилиной. Скажем, переместить фигурку туда-то, чтоб получилось то-то, причем за такое-то время и при такой-то комбинации деталей... На оригинальность пазлы явно не претендуют, однако выполнены они весьма заковыристо и грамотно вплетены в сюжет. Заковыристо — это значит, что надо еще догадаться, что делать с головоломкой, ибо никаких конкретных задач добрые разработчи-

ки перед нами не ставят. Но нам и не страшно — голова нужно не только зотем, чтобы шляпу носить.

Красота спасет Cryo

Графика в квестах от Cryo всегда радует глаз. А графику в Atlantis III вообще ни с чем не сравнишь. «Кривцы» прыгнули на три метра выше собственных голов. Если бы не графика и звук (о нем чуть ниже), то «Атлантида» №3 было бы отправлена в блок микрорецензий на растерзание Антона Логвинова и успешна забыто им через пору чосов после написания абзора. На благодаря стараниям дизайнеров вы пройдете Atlantis III хотя бы ради того, чтобы полюбоваться неописуемой кросоты пейзожами. Cryo добились высокого качества картинки не только благодаря кропотливой прорисовке всех фонов и моделей, на и путем применения псевдатрехмерной технологии. Мы бродим не по плоской выстовке живописи, как во многих других квестах, а по почти миру, где живое небо над головой и живоя вода в реках и озерах. Конечно, свобода передвижения по-прежнему сильно ограничено, на 360 градусный обзор помогает об этом не жолеть.

Звуковое и музыкальное сопровождение также достойно самых высоких похвал. Если бы соундтрек к игре был выпущен отдельным диском, то легко мог бы претендовать на звание психоделической композиции года. Мягкие, переливающиеся, ненавязчивые мелодии отлично дополняют общую атмосферу игры.

И такие все персонажи в игре – выглядят как живые.

Интерфейс и управление — пример того, какими они должны быть в любом нормальном квесте. Стандартная мистовская система доведена до совершенства. Хотя, но мой взгляд, было бы еще лучше, управляй мы движением с клавиатуры.

Жертва привычки

К сожалению, Atlantis III нельзя назвать конкурентом Myst — если бы не шедевральное оформление, утонула бы «Атлантида» в океане посредственных игр. Но хромой геймплей Atlantis опирается но костыли графики, звука, видео и бодро шогает дальше. Умели бы братья-мусью не только красивые, но и интересные квесты делать — квестовики всех стран просто молились бы на Cryo.

P.S Кстати, обратите внимание но шапку. Стараниями «Нивала» Atlantis III теперь разговаривает по-русски. ■

РЕЙТИНГ 7,5 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
6	10	10	9	1

Если в квестах на первое место мы ставим оформление – то безусловно.

ДОЖДАЛИСЬ ? 70%

Madl Divoff (xvs@igromania.ru)

PROJECT EDEN

После первых же секунд игры мне вспомнились времена, когда, сидя за самособранными трешками, мы играли в чудесный квест Day of Tentacle от LucasArts, где три героя, совершая действия в трех разных частях временного континуума (то бишь — в прошлом, настоящем и будущем) добивались одной цели — возвращения домой после неудачного эксперимента с машиной времени. А потом стали вспоминаться The Lost Vikings, бессмертные "Гоблины" и прочие подобные игры... Вы уже поняли, о чем я?

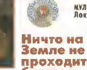


Вот так теперь выглядят города – верхние этажи здании упираются в космос, а дороги проложены на высоте сотен метров.

Action/Adventure/Logic ЖАНР

Издатель: Eidos Interactive/"Новый диск" *www eidos com/www nd ru*
Разработчик: Core Design *www core-design.com*
Похожесть: The Lost Vikings, Goblins
Сайт Игры: *www.eidos.com /gameportal/project_eden/*

НЕОБХОДИМО: PII-300, 64Mb, 3D уск. 16Mb
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 128Mb, 3D уск. 64Mb



МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

Ничто на Земле не проходит бесследно

Благодаря неудержимому научно-техническому прогрессу и развитию промышленности, у поверхности Земли, где когда-то росли цветы и деревья, практически не осталось чистого воздуха. Единственным выходом для тех, кто хотел дышать, стало пребывание поблизости от озонового слоя, где еще возможно было наполнить легкие кислородом. Здания стали строить настолько высокими, что вместо привычного названия "небоскребы" в обиход вошел термин "космоскребы". Те, кто не смог оплатить жилье на верхних ярусах, остались на нижних — чтобы подвергаться мутациям, переносить эпидемии и просто — учиться выживать.

Шли годы. На средних уровнях работали фабрики и заводы. Многие люди забыли о том, что такое "поверхность земли". Но никто и не думал, что заброшенные нижние ярусы — это прекрасное убежище преступников всех возможных мостей и окрасов.



Андрэ не очень повезло с волосами, но зато в лечении разных сломанных железок ему нет равных.


Разговоры с NPC — одна из основных возможностей получения необходимой информации

Руководя действиями команды, вы ходите по уровням, общаетесь с NPC (обычно это ученые и охранники) и, получая от них разные полезные предметы (карточки доступа, ключи и прочее), решаете заготовленные дизайнерами головоломки. Непосредственно вы управляете одним из героев, а остальные следуют за ним (впрочем, можно попросить их подождать на месте). В любой момент можно переключаться между персонажами — как, впрочем, и между видами от первого и третьего лица.

На эти этажи спускались только специалисты инженерных и технических служб, следящих за состоянием строений и механизмов...

Техника всегда имела свойства сбоить, и техника будущего — не исключение. Вот нечто подобное и случилось на фабрике "Real Meal", где внезапно отказало большое количество устройств, отвечающих за производственный процесс. Для их починки на фабрику срочно выехала ремонтная бригада из инженеров и техников. На приборы не заработали, а бригада в полном составе исчезла, не оставив и следа своего пребывания.

Трое в отряде, не считая киборга

Итак, мы получаем задание найти причину исчезновения ремонтной бригады (а лучше — саму бригаду) и неисправности механизмов. Под нашим командованием находится спасательная бригада из четырех героев. Они — элита Агентства по защите населения (Urban Protection Association — UPA), и каждый из них — профессионал в своем деле. Картер имеет доступ ко всем дверям и лифтам UPA и, по сути, является неформальным лидером команды; девушка-хакер Минако без проблем может взломать защиту любых дверных замков, техник Андрэ — мастер по починке сломанных механизмов, киборг Амбер без последствий пройдет сквозь огонь, воду и медные трубы под напряжением.

Местные головоломки — не столько типа "возьми то, принеси туда" (хотя такие тоже есть), сколько паззлово-аркадного характера: то кнопочку нажать вовремя, то за ручку дернуть с нужной силой, а то и не промахнуться и не пережечь дорогую технику. Игра построена таким образом, что, как бы вы ни старались, попасть в безвыходную ситуацию невозможно. Паззлы не отличаются особой сложностью, однако могут стать серьезной преградой, если подойти к их решению "неправильными" персонажами. Отмычкой к каждой загадке является "правильная комбинация" героев и их слаженные действия. Даже если вы уже битых полчаса бродите на одном пятачке, перепробовали все возможные комбинации и не знаете, что же еще такого сделать, — просто внимательнее посмотрите по сторонам. Где-нибудь обязательно обнаружится переключатель, который ждет не дождется, пока вы его заметите.

Конечно же, игра состоит не только из скитаний по уровням и решения задачек — время от времени приходится вступать в жестокие перестрелки с бандитами из группировки "Мертвые головы". Неприятно, но факт: с каждым уровнем этих ребят вокруг становится все больше и больше. Впрочем, смертью нашим героям это не грозит. Потеряв в перестрелке (а может, и просто из-за шага в пропасть) одного персонажа, мы вскоре наблюдаем его возрождение на ближайшем regeneration target.

"Мертвоголовые" пулят по нам из разного огне- и плазмастрельного оружия и не стесняются пользоваться лазерными турелями и подвесными пушками. Мы отстреливаемся из многорежимных пистолетов, швыряем гранаты и запускаем во врага ракеты. Команда снаряжена также управляемой летающей камерой и беспилотным мини-танком "Ровер". Камеру можно засылать на разведку — обследовать позиции врага с целью предупреждения засад и активировать простейшие кнопки и замки. Управляя мини-танком, можно исследовать локации, расположенные за заклинившими/заваленными дверьми, — маленький танк пролезит в щели, которые для человека слишком малы. Еще с его помощью можно активировать различные механизмы и подбирать небольшие предметы.

Вести боевые действия не так уж сложна — AI противника слабоват. На враги часто берут либо количеством, либо устраивая всякие подставы (внезапно падающая балка или остов машины, выброшенный из-за угла взрывом), — так что известная осмотрительность не помешает. Поскольку вся игра идет в реальном времени, нужно внимательно следить за уровнем здоровья и энергии, дабы вовремя бегать подзаряжаться. Энергетические ячейки не бесконечны, и бездумно использовать их не рекомендуется: может выйти боком.

Глаза и уши "Проекта "Рай"

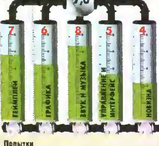
Графика Project Eden, увы, безнадежно устарела — она находится примерно на халфлайфовском уровне. Бедные текстуры, простенькие эффекты, топорные модели персонажей. Правда, игра обалденно смотрится на экране телевизора, на котором "сидит", что называется, как влитая. Но не у всех же есть видеокарты с ТВ-выходом...

Поддерживаются звуковые карты с hardware-акселерацией звука — равно как и software-эмуляция на любой 16-битной карточке. Звук хорош — нагнетает мрачную атмосферу. Дергаешься туда-сюда, стреляешь в пустоту, оттого что рука дрогнула при очередном стуке или шорохе, да и просто памперсы часто меняешь.

✤ ✤ ✤

Людям, привыкшим к современному экшену, будет непонятно, почему стены нельзя дырявить пулями, почему нельзя расстрелять и взорвать ящики, почему двери при попадании ракет не разлетаются, куски от столбов отваливаются только в определенных местах, а балки падают в определенные моменты независимо от взрывов.

Однако, несмотря на устаревшую графику и довольно простой геймплей, — игра затягивает: неплохо выверенная смесь экшена с мозговой деятельностью. Играть интересно — и некогда быть эстетом. Интересно — что там, за поворотом? Интересно — что скажет следующий NPC? Project Eden не слишком приглядён на вид, но приятен на ощупь. Кто соскучился по Goblins-подобному геймплею — может сам пощупать и убедиться. ■





Mad! Divoff (xvs@igromania.ru)

Новые приключения МУШКЕТЕРОВ



Русский квест — **ЖАНР**

Издатель: Медиа-Сервис 2000
Разработчик: Электроникум +
www.media2000.ru
Похожесть: Гоблины, Викинги, Сэм и Макс



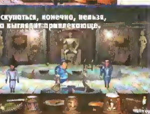
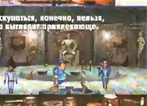
МУЛЬТИПЛЕЕР: НЕТ




Задние планы откровенно радуют.

Тема «Мушкетеров» продолжает тревожить умы разработчиков. На какие только ухищрения не идут, чтобы и в рамках сюжета остаться, и вниманием покупателя завладеть! Вот и опять отважным героям Дюма предстоит выбираться из подстроенных кардиналом ловушек.

Ребята отправляются в путешествие «из запоя к жизни» и пытаются спасти отважного Д'Артаньяна, дела которого внезапно скатились в бездну проблем. Ну, по дороге еще и кардинала замочить можно, на всякий случай...

Искупаться, конечно, нельзя, но выглядит привлекающе.

Будни без мушкета

Представьте себя на месте обычного королевского мушкетера. Представили? А теперь попробуйте справиться с нахлынувшим потоком радостей жизни в виде жуткого похмелья и неизвестного погреба, где и оказываются герои, проснувшись в самом начале игры. Так как Д'Артаньян отсутствует в команде в данный момент, мушкетеров, способных сделать что-то позитивное (с их точки зрения), всего три: Атос, Портос и Арамис. Да и то — проснуться и прийти в себя для совершения неких осмысленных действий смогли только двое. Какое самое правильное решение приходит в голову среднестатистическому жителю планеты Земля, когда утром надо вернуть к жизни страдающего товарища? Правильно, опохмелиться. Начиная именно с этого момента, вам предстоит управлять троицей (пока «двоицей», троица потом будет) мушкетеров, попавших в безвыходное положение.

Первые несколько минут знакомства с игрой уходят на изучение интерфейса и способов взаимодействия с персонажами. Способ управления прост и незатейлив: все управление повешено на мышку. Для выбора активного героя щелкайте на кружку с его изображением, для совершения действия — наведите курсор на нужный элемент и опять жмите кнопку мышки, и все в таком же духе.

Никаких Inventory и сопутствующих карманов в игре вы найти не сможете, как бы ни старались, — их просто физически нет. Персонаж может одновременно нести только одну вещь — будь то кружка, бочка, грибочек или ключ.

Все действия в игре происходят в реальном времени, что накладывает определенные временные рамки на совершение действий, но мультизадачность отсутствует. То есть, если взять Портоса и отправить его за доской, то в этот момент Арамис не сможет отойти к бочке, а будет стоять в сторонке и травить байки с Атосом.

Герои не универсальны, но в большинстве случаев по крайней мере двое могут делать одно и то же задание. В случае если герой не в состоянии сделать указанную ему работу, он прокомментирует это.

Модели героев — трехмерные и объемные. Сие означает, что если у героя на пути находится какой-нибудь предмет, он не сможет пройти «сквозь него», как это было раньше во многих играх подобного плана, и ему придется обходить преграду. То же самое можно сказать и про предметы, которые стараются быть трехмерными и этим создают сопутствующие трудности. Например, на первом экране можно долго маяться, прежде чем поставишь бочку для катапульты в нужное место. Все как обычно в таких случаях.

Кстати, если, играя, вы не обратили особого внимания на полупьяную нежить в левом углу на самом первом игровом скролле, то сделали вы это зря. Ведь именно она (а как иначе назвать эту укуренно-упитую мышку?!) спасет жизнь мушкетерам всего через несколько игровых экранов.

Путешествуя с уровня на уровень, мы попадаем в различные комнаты, где по ходу выполнения главной задачи (выбраться из того места, где мы очутились) нам встречается куча головоломок, которые необходимо решить, дабы достичь той самой путеводной цели. Хотя сложность головоломок находится на среднем уровне, достойное разнообразие в игровой процесс привносится.

Детально

Если говорить о графике в квестах/адвенчурах, то в первую очередь речь идет о бэкграундах (задних планах), на фоне которых происходят все действия и элементы которых нередко являются частью игрового процесса. Что мы видим здесь? Можно порадоваться — бэкграунды прорисованы качественно. Также отметим и с любовью смоделированные элементы на первом плане, и хорошую анимацию мушкетеров и NPC. Но, в то же время, плавная анимация героев и слегка «неправильное» их передвижение по экрану поначалу режут глаз.

Озвучка сделана на пять с плюсом — чего стоит только голос той самой мышки! Или переругивания мушкетеров, например.

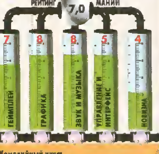
Финал..?

Прекрасная отрисовка и наш, родной, местами с черным оттенком юмор создают прекрасную игровую атмосферу и втягивают в игровой процесс «быстро и надолго» (с).

P.S.

Итак, песня спета, труба задушена, а кардинал порван на транспаранты. Только вот мушкетеры Д'Артаньяна не нашли, да и «с ребятами неудобно вышло...» (с).

Что же делать отважным мушкетерам? А делать вот что: пройти эту игру и срочно перебираться в следующую часть, где, возможно, Д'Артаньян все же изволит явить себя дражайшей публике. А то шляется неизвестно где — хоть бы весточку закинул... ■



НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/quake3/features/lotw/dm-01-10-01.shtml

Карта **Guns of Navarone** неспроста была признана картой недели на **PlanetQuake**. При всей моей нелюбви к большим картам, не могу не признать, что GoN выполнена мастерски. Космическая станция, ви-



Оцените красоту – и масштабы.

сящая в пространстве, производит сильное впечатление, все очень красиво и солидно. Автор поместил на карте несколько ловушек, которые внесут приятное разнообразие в игру. Отличная карта для «мяса», по лучше, чем многие космические уровни от **id Software**.

❁ ❁ ❁

http://planetquake.com/wirehead/

Если в детстве родители прятали от вас спички, а на вопрос «Кем ты хочешь стать, мальчик?» вы, застенчиво шаркая ножкой, отвечали: «пироманьяком», то мод **Generations Arena** — это исполнение ваших желаний. Жгите всех, кто попадется под руку, а когда надоест, можете поиграть за пехотинца строггов или за думера. Кроме любимых персонажей, создатели мода обещают привычное оружие и проверенный годами геймплей. Всем, для кого 3D Action начался с **«Дума»**, рекомендую обратить внимание.

❁ ❁ ❁

www.multimania.com/prophetlegods/

Вышла **версия 1.01** программы **Change Model Heads**, которая, в полном соответствии с названием, позволяет прилепить к одной модели голову от совершенно другой модели. Так что, если вы всегда мечтали увидеть, на что похож Xaero с головой Mynx, то — вперед.

❁ ❁ ❁

www.clan-129.de/

Немецкий **Clan-129** выложил в сеть новое Q3-видео (27Mb), созданное одним из его игроков — **[New]Bee**. Данный фильм показывает прогресс квакера на пути от бестолкового новичка до стадофрагобайца. Рекомендуется начинающим (для вдохновления).

❁ ❁ ❁

http://dynamic.gamespy.com/~wfd/freelance.php3?mod=Q3WFA

Мод **Weapons Factory Arena** пополнился двумя картами: **Satisian Fields** и **Bliss**. Если Weapons Factory пришелся вам по душе, качайте обновление по вышеуказанному адресу.

❁ ❁ ❁

www.savagestats.com/

Появилась **новая версия (1.0.2)** утилиты **SavageStats**, анализирующей демки и выдающей на-

QUAKE III ARENA

Rune Quake 3

http://rune.lost-boys.com

Что будет, если мощные северные артефакты, также известные как «руны», добавить в яростный квейковский дефматч? Чтобы получить ответ на этот вопрос — скачайте мод Rune Quake 3 от Jared «KnyteHawkk» Larsen. Идея проста, как и все гениальное.



на карту в изобилии добавляются руны, а с ними, как известно, крушить противников гораздо проще и веселее. Рун очень много — несколько десятков, а их действие варьируется от банального увеличения наносимого урона до такой экзотики, как радиоактивное заражение противников.

На меня особенное впечатление произвела руна **Impact**, дающая возможность применять к врагам чисто хоккейный прием — «checking», то бишь размазывание по стенке без помощи оружия. Происходит это очень просто: врезаетесь в соперника, и он отлетает, получив приличный урон. Рекомендую всем поклонникам NHL.

Одновременно можно нести лишь одну руну, причем по виду они друг от друга не отличаются, что добавляет в геймплей заметный элемент случайности. Серьезности, при таком раскладе, в Rune Quake 3 нет ни на грош — зато увлекательности с избытком. Кто победит: боец с регенерацией или «вампир», при каждом попадании вытягивающий из противника жизненную энергию? И кто знает, какая руна первой попадется вашему противнику после того, как вы набили на нем очередной фраг? Кстати, бывает весьма не просто завалить бота, захапавшего что-нибудь вроде Repulsion — руны, отталкивающей ракеты, гранаты, да и вас заодно.

Видимо, автору показалось, что рун как-то недостаточно, и он уже выпустил бета-вариант второй версии мода, в которой добавлено еще несколько штук.

Подводим итог: играть весело, особенно — большой компанией и на большой карте. Никогда не знаешь, какой сюрприз преподнесет тебе противник.

Рейтинг «Мании»: ① ② ③ ④ ⑤



AHT

http://perso.infonie.fr/erokx

Баланс оружия в **UT** есть! Это подтверждено многолетними кровопролитными боями и доказано на чемпионатах. Тем не менее многочисленные фанаты игры создают свои наборы «стволов», призванных «наконец-то решить проблему баланса» или, на худой конец, «доставить море новых ощущений». Рассматриваемый мод **Armes Hautes Tecnologies** как раз принадлежит к этой категории. Однако автор подошел к созданию модификации достаточно необычно — оружие представлено комбинацией средств уничтожения из **Unreal** и **UT** и преобразовано в свете авторских идей.

Коренным изменениям подверглось все оружие, кроме *Minigun*'а. Пистолет теперь заряжается обоймами: отстрелял 25 патронов — будь добр, перезарядись. *BioRifle* заменено на *BioShock*. Secondary fire из него стал напоминать *ASMD* — тот же луч, только зеленый. Саму *ASMD* заменили огнеметом. Выглядит не очень симпатично — значительно уступает тому, что на скринах из **Unreal II**. *Pulse Gun* за какие-то грехи заставили стрелять ториумом, что навевает воспоминания о *Stinger*'е из



гора всю статистику, которая только может заинтересовать квакера. Крайне полезная прога для всех, кто серьезно относится к игре в «Квейк». Поддерживаются Quakeworld, Quake 2, Quake III Arena.

www.planetquake3.net/files/superheroes.php3

В стадии беты пребывает в данный момент крайне интересный мод под названием Superheroes III. Мод имеет длинную и славную историю. Впервые он был выпущен еще под первый «Квейк». Потом вышел Ку2 и, соответственно, Superheroes II; теперь же к выходу на «Арену» готовится уже третья труппа супергероев. Основная идея мода: в дополнение к обычным средствам фрагонабивания игрок может выбрать из неслабого списка вариантов несколько дополнительных суперспособностей (активную, пассивную и специальную). В списке такие прозаические вещи, как способность летать, соседствуют с такой экзотикой, как «крик баньши», отнимающий жизнь у всех противников в поле зрения. Первое впечатление очень положительное. Скорее всего, Superheroes III будет подробно рассмотрен в следующем выпуске рубрики Deathmatch.



Суперспособности в действии.

Рейтинг «Мании» (Single): ① ② ③
Рейтинг «Мании» (Multi): ① ② ③ ④

Fair Game
www.zencoder.com/

Unreal Tournament
www.cached.net

В Сети появилась статистика геймерских предпочтений относительно онлайновых 3D Action. Первое место с отрывом почти в 10(!) раз держит Half-Life в обнимку с Counter-Strike (64428 человек, 4 человека на сервер), на втором — наш любимый, великий и могучий Unreal Tournament (6965 человек, 3 чел./серв.), и незначительно отстает бронзовый призер Quake III Arena (5690 человек, 2 чел./серв.).

www.uncommonplace.com

Так уж повелось, что *качественно* смоделировать кровь в компьютерных играх — дело очень тру-



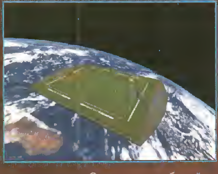


доемкое. Экономя системные ресурсы, разработчики UT не стали этим заниматься, поэтому кровь в игре выглядит довольно условно. Мод **Disintegration** заменяет кровь светящимися частицами, улучшая настроение эстетом и родителям. Особенно красиво выглядит дезинтеграция свеженького фрага. Сомневающимся — просьба по ссылке.

★★★

www.planetunreal.com/tygra/

Могучие дуэлянты, расслабьтесь, ибо на этот раз нас ожидает CTF-баталия. Для этого, несомненно, отцовского мероприятия комитет по физической культуре и спорту в лице **Д. Грибанова a.k.a. Tygra** выделил целое футбольное поле где-то на орбите планеты из далекой галактики. Для недогоняющих догоняю: карта представляет собой парящий в открытом космосе стадион с разложенным на нем оружием и установленными флагами. Низкая грави-



тация прилагается. Судя по всему, в ближайшее время нас ждет хоккейный каток с пониженным трением где-нибудь в подвалах заброшенного замка.

★★★

http://services.unreal.ru/

Отечественные разработчики разнообразных полезных штук для **UT** — **Unreal Services** — выпустили очередную утилиту под названием **UMOD Tool**. Как следует из названия, данная программа работает с инсталляционными архивами формата *UMOD*. Среди ее функций — просмотр, извлечение отдельных файлов, корректная инсталляция/удаление модов и много прочего.

К сожалению, дальнейшая судьба этой отличной команды покрыта мраком неизвестности. Дело в том, что 2 октября ее покинул один из двух основателей проекта — **Денис «Flash» Зюзин**. Среди причин ухода он назвал разногласия со вторым основателем, **Palpatin**'ом; а вторая не менее серьезная причина — Денису просто наскучило двухлетнее участие в некоммерческом проекте, который отнимал много сил и времени, а моральную отдачу в конце концов приносить перестал.

★★★

www.strikeforcecenter.com

Не клеятся дела и у разработчиков мода **Strike Force**. Недавно на почве внутренних разногласий команду покинули около 10 человек — мапперы и моделлеры. Это поставило под сомнение развитие их популярной разработки. По слухам, после завершения **патча 1.65** команда будет собрана заново и займется коммерческим продолжением SF.

★★★

www.3dactionplanet.com/features/editorials/fpsetiquette1/

На сайте **3DActionPlanet** неизвестный автор размышляет о правилах хорошего тона в современных 3D Action. Затрагиваются многие вопросы, вернее, кто — является злейшим врагом всего живого на этом замечательном уровне? Разумеется, кемперы. Эти сволочи прячутся со своей проклятой снайперкой в самых неприметных местах и портят немало крови честным игрокам. Но и на старуху найдется проруха — вот и на этих хулиганов нашлась милиция. Имя ей — **Fair Game**. Честная, так сказать, игра.

Все очень просто: указываем в меню время, после которого игрок считается кемпером, и начинаем игру. Теперь у неблагородного игрока, зоныкавшегося в темном углу, нет шансов укрыться от правосудия — как только игра признает его нечестным, происходит его (игрока) самовозгорание. Разумеется, в этот темный угол со всего уровня стекаются пожарники с брандспойтами в виде флэков, Rocket Launcher'ов и т.п. Упомянутая CTF-Face становится идеальной для любителей ближнего боя и абсолютно неигробельной для игроков «на башенке со снайперкой». Помимо CTF, мод неплохо дополняет обычные Deathmatch-игры — игроки, любившие раньше «пости броник», вы нуждены стремительно бегать по карте и искать встреч с врагом.

Кроме антикемперской функции, мод содержит еще несколько маленьких приятностей — бонус за убийство игрока с флагом и за Impact Hammer Kill, а также пенальти за уничтожение тиммэйта. Все эти моменты легко настраиваются в меню.

Fair Game радует, однозначно «Посуны» здорово раздражают в любой, даже самой дружеской игре. Минздрав рекомендует, а «Мания» предлагает.

Рейтинг «Мании» ① ② ③ ④ ⑤

COUNTER STRIKE

Condition Zero: Counter-Strike для одиночек

В умах разработчиков уже давно бродила мысль о создании синглплеерного варианта **Counter-Strike**. Мысль, на первый взгляд, странная. Для чего запихивать курицу обратно в яйцо, делая из самой массовой мультиплеерной игры — игру для одного человека?

Оказалось, смысл во всем этом есть. Многие потенциальные игроки в «Контру» вынуждены обходить ее стороной, не имея возможности ходить в клубы или растрачивать свой интернетовский доступ на развлечение. Да и те, кто играет в CS постоянно, были бы, наверное, не прочь сразиться дома — но не с порой ботов, а «по-настоящему». Командо против команды, те же правила и цели, но без необходимости пилить в клуб и собирать сокланoвцев на тренировку.

Долгое время подобным проектом занимались **Rogue Entertainment**. Но поскольку ничего стоящего они так и не родили, идею взяли на вооружение разработчики из **Gearbox Software**, известные отличными дополнениями к **Half-Life** — **Opposing Force** и **Blue Shift**. Ребята из Gearbox Software прекрасно понимают, что взвалили себе на плечи серьезный груз. Им предстоит сохранить динамичность и тактический компонент CS, добавить в игру ролевые элементы и при этом не изменить прежний смысл геймплея.

Как и в CS, в **Condition Zero** можно принять участие в коллективных баталиях, играя за одну из противоборствующих сторон — извечное противоборство «терроров» и «ментов» никуда не денется. Отличие от CS состоит в том, что за соперников и коллег по команде играют не люди, а премудрый искусственный интеллект. В синглплеере Condition Zero вы станете командиром отряда, принимающим все тактические решения — например, улучшить ли арсенал своей команды, затратив на это деньги, или же обойтись имеющимся оружием. Командир отвечает также за вербовку новых бойцов и их обучение. Команда должна выполнить ряд миссий, успех в которых приносит деньги — точно так же, как и в Counter-Strike.







Первоочередной проблемой, с которой пришлось столкнуться разработчикам, стало, как можно догадаться, управление игровыми персонажами. Но тут на помощь пришел Маркус Клиндж со своим легендарным PODBot'ом. После некоторой доработки этот чудо-бот научится кемперить, прикрывать «тиммейтов», ходить в разведку — словом, делать все то, что должны делать хорошие игроки в CS. Помните спецназовцев из Half-Life? Я не видел ни одного человека, который бы остался равнодушен к баталиям с этими весьма неглупыми ребятами. Так вот, в Condition Zero разработчики обещают сделать AI раз в десять умнее! Интересно, чем они измеряют «разы»?

В игре планируется порядка 30-40 миссий и 16 новых карт. На новых картах можно будет играть как одному, так и в мультиплеере. Что касается одиночных миссий, то тут разработчики решили не мудрствовать лукаво и предложить нам, как и раньше, спасать заложников и VIP'ов, закладывать и обезвреживать бомбы. Также появятся новые типы как «террористов», так и «ментов»; среди последних, кстати, упоминается «russian spetznoz».

Интересное нововведение — ролевые элементы. Теперь кровно заработанные деньги можно тратить не только на покупку оружия и амуниции, но и на дальнейшее обучение бойцов. У ваших подопечных есть определенный набор скиллов, и вы можете усовершенствовать их мастерство в обращении со снайперкой, обезвреживании бомб или даже умение кемперить. Система скиллов также будет задействована и в многопользовательской игре.

Не обойдется и без новых скинов. Выбор той или иной «шкуры» будет осуществляться автоматически, в зависимости от того, на какой местности предстоит воевать.

Теперь несколько слов об оружии. Авторы, конечно же, хотят не ударить в грязь лицом перед фанатами CS и поэтому подбирают арсенал с особой тщательностью. Совсем не просто дать игрокам новые пушки, при этом не нарушив баланса существующих. Разумеется, полный список оружия — тайна за семью печатями, но информация о некоторых все ж таки просочилась в народ. Известно, что у «террористов» будет Molotov Cocktail — бутылки с горючей смесью, которые применяются для зачистки помещений. Ее аналог у «коунтеров» — химическая газовая граната, которая тоже неплохо проветривает комнаты. А еще у «ментов» появится винтовка FAMAS, которая составит конкуренцию «террористскому» AK-47. Но и бандиты не останутся без по-



от элементарной вежливости до уважительного уважения к *HPB* (игрокам с высоким пингом). Автор затронул животрепещущую тему, так как с каждым годом уровень умственного развития онлайн-игроков становится все ниже и ниже, и все чаще встречаются моральные уроды с никами «FuckUall» или «Likkmynutz», стреляющие по игрокам, повисшим в лаге. Быть может, пора задуматься о вежливости?

Counter-strike

www.clanbase.com

О сути интернационального проекта Clanbase.com можно догадаться по его названию. Сами же авторы характеризуют его так: уникальная система для онлайновых геймеров, где они могут общаться друг с другом, проводить клановые битвы, читать новости друг о друге и так далее. Так вот, Clanbase.com сообщает: «По многочисленным просьбам мы решили добавить в раздел Counter-Strike рейтинг для кланов из России. Для того чтобы участвовать в рейтинге, идите на админскую страничку и кликните на ссылку «Ladders» (только для лидеров кланов)».

В настоящий момент Россия в основном списке представлена лишь одним кланом — Evil Never Dies, все игроки которого, как ни странно, являются гражданами Израиля. Но, судя по сообщениям на форуме, на Clanbase.com с радостью восприняли грядущее нашествие русских — ждут нас с распростертыми объятиями.

☆☆☆

http://morph.csontrol.com/main-gallery.htm

Если вы мечтаете подобрать себе обои для рабочего стола с тематикой CS, то ничего лучше сайта Morph CS Art вам просто не найти. Там вас ждет множество красивых картинок в полном 3D и разрешениях от 800x600 до 1280x960. Впрочем, если ваш коннект оставляет желать лучшего, на помощь, как обычно, придет игроманский диск. Не поленитесь туда заглянуть.



☆☆☆

www.punkbuster.com

Неожиданное обновление на сайте PB. Впервые с момента приостановки работы над этим античитерским софтом для HL/CS сайт опубликовал свежую новость. И какую! PunkBuster продан.

Напомним, о приостановке работы над PB группа разработчиков заявила чуть более месяца назад. Такое решение было принято в связи с откровенным нежеланием Valve идти на сотрудничество. Создатели PB вели переговоры с Valve об интеграции программных продуктов с целью полного уничтожения существующих читов и оперативного реагирования на появление новых. Переговоры усп

Напомним, о приостановке работы над PB группа разработчиков заявила чуть более месяца назад. Такое решение было принято в связи с откровенным нежеланием Valve идти на сотрудничество. Создатели PB вели переговоры с Valve об интеграции программных продуктов с целью полного уничтожения существующих читов и оперативного реагирования на появление новых. Переговоры успехом не увенчались, и PB, казалось, умер.

И вот создатели PB сообщают, что коды, авторские права и патент на PunkBuster переданы компании Even Balance, Inc. К сожалению, на сайте не сообщается, будут ли новые владельцы продолжать работу над античитерским приложением или же используют его для каких-либо внутренних целей.

КЛУБНЫЕ НОВОСТИ

Doctor
rod@igromania.ru
Master
master@igromania.ru

Люди гибнут за металл

Стали известны подробности раскола в одной из лучших российских киберспортивных команд — c58. Напоминаю: месяц назад, прямо перед финалом World Cyber Games Russia, команду покинули несколько сильнейших игроков. Ушли Q3-этцы Fess, Pow3r, Dev1l, Mikes и специалисты по CS Call911, myrz, Xenitron, 4e4en, Ant1killer и Hostage. Вместе с ними проект CyberFight покинул один из его основателей — Денис Самохин aka bull3t. Как выяснилось, основной причиной ухода игроков стали финансовые разногласия с директором команды Дмитрием Кузнецовым aka c58|d1monn. Спортсменов не устраивал процент отчислений с общего дохода команды, составлявший их гонорары. Как показал финал WCG Russia, без названных игроков c58 уже не может считаться сильнейшей из российских киберспортивных команд — новый состав c58 занял только лишь третье место в номинации Quake 3 TDM.

Что касается ушедших игроков, то они оперативно объединились в команду ForZe, которая и стала победителем в Quake 3 TDM 4x4 и заняла второе место в номинации Counter-Strike 5x5, заработав изрядную часть призового фонда чемпионата.

World Cyber Games Russia

Для тех, кто пропустил предыдущий выпуск «Клубных новостей», повторяем информацию о World Cyber Games Russia, но теперь уже — с результатами чемпионата.

С 8 по 13 октября в Москве состоялся очень серьезный турнир — World Cyber Games Russia с призовым фондом в 50000 долларов. Участники, предварительно прошедшие отборочный тур в различных регионах России, соревновались в трех номинациях: Counter-Strike 5x5 (32 команды), Q3 TDM 4on4 (32 команды) и Q3 duel 1on1 (32 участника). Лучшие команды по «Каунтер-Страйку» и победители в Ку3-дуэлях получили путевки в Корею, где 5-9 декабря 2001 пройдет финал World Cyber Games с призовым фондом 300000 долларов.

Хочу отметить отличную организацию чемпионата — все было на высшем уровне: размещение участников в гостинице, компьютеры, на которых проводились игры, информационное освещение в прессе и даже на телевидении. Участники тоже не подкачали — зрелищных игр было предостаточно

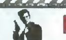


дорков — в дополнение к «калашу» разработчики хотят преподнести им израильскую винтовку Goleil. К комплекту снаряжения «ментов» будет добавлен баллистический щит, который может защитить игроков от огня пистолетов и дробовиков. В щите проделано небольшое окошко — через него нельзя стрелять, но можно обозревать происходящее вокруг. Ну а чтобы выстрелить, придется, конечно, высунуться из-за щита.

Не обойдется и без графических новоротов. Количество полигонов на модель увеличено с 750 до 1250. «Новые» полигоны расходуются на мимику персонажей — теперь у игроков во время разговора будут открываться рты. Так что стоит присмотреться, и сразу станет ясно, кто тут это вопит «go-go-go!». Усовершенствованию подверглось также растительность на картах — на места кучи спрайтов придет модель, обтянутая полигонами и увешанная полигонными листьями. Правда, в связи с этим настораживает возможное (или, скорее, неотвратимое) повышение системных требований.

Разработчики планируют преподнести еще несколько приятных сюрпризов. Владельцы микрофонов и многоканальных аудиокарт смогут переговариваться с коллегами по команде (интересно, а боты будут достаточно умны, чтобы поддерживать разговор? ;-)). В последних версиях CS встречались карты, где можно было управлять боевой техникой, но оно играло скорее декоративную роль. А разработчики Condition Zero хотят сделать использование техники важным и органичным элементом геймплея.

Как видите, проект выглядит весьма интересным. Работа идет на всех парах, и ребята из Gearbox прямо-таки искрятся от энтузиазма. Если он будет направлен в верное русло, то в скором времени мы получим достойную сингплеерную альтернативу Counter-Strike.

MAX  PAYNE

После нескольких месяцев непрерывного модостроительства на первое место вышли моды, вносящие изменения в стандартный геймплей Max Payne — делающие его более реалистичным, добавляющие новое оружие, оптимизирующие камеру и так далее. А те моды, что с новыми уровнями и новыми врагами, сделанные по мотивам книг и фильмов, — отошли на второй план. Но это временное явление — ибо грядет волна total conversions, которых уже сейчас разрабатывается штук двадцать как минимум. Но оставим их на будущее, а пока поговорим об одном из самых популярных модификаторов стандартного геймплея.

Ultimate-MOD

www.maxpaynecenter.com

Список изменений, прилагающийся к readme-файлу этого мода, растянулся пунктов эдак на тридцать. К арсеналу добавлено четыре новых пушки, среди которых — H&K MP5-A5 и Jackhammer MGL с подствольным автоматическим гранотометом MK1. Теперь практически из всех стволов в игре можно палить с двух рук. Редкий враг останется жив больше трех секунд под огнем из двух Jackhammer'ов. А уж два Sawed-OFF шотгана... сами понимаете, не маленькие. Кстати, все «старое» оружие выглядит немного иначе — переделаны скины.

Bullet-time теперь прирастает автоматически — не обязательно для этого все время мочить врагов. Улучшена «видимость» пуль, а также они отлично заметны в режиме паузы. Кровь стала, что называется, более реалистичной — хотя те, кто никогда не всаживал в живого противника обойму «Беретты», вряд ли это заметят. Зато «более реалистичное» оружие за-



Рейтинг «Мании» ① ② ③ ④

«Компьютерные клубы России» *теперь на компакте!!!*

Внимание! Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров. Отныне она нашла свое место *на нашем компакте*, где и обосновалась окончательно. Внимание, владельцы компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вам никто не мешает написать на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформировать нас о вашем существовании под солнцем. Нам доставит искреннее счастье и безмерную радость опубликовать информацию о вашем, несомненно, замечательном клубе в нашей таблице! Более подробно о том, как нужно оформлять заявку о вашем клубе, чтобы информация о нем попала на наш CD, вы так же можете прочитать на компакте.

Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт -> ИнфоБлок.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Денис Туров (spider@tushino.com)
Александр Лямкин (at_lyama@mail.ru)

В итоге представлять Россию в Корее будут два известных питерских игрока **c4-LeXeR** и **PELE [PK]** и екатеринбуржец **b100.kik**, а также CS-команда **M19 (Alarik, KalaGriB, MadFan, Nook, Rider)**.

Полные результаты чемпионата таковы:

Quake 3 duel 1on1:
1 место — c4-LeXeR ($3000)
2 место — PELE [PK] ($1800)
3 место — b100.kik ($1200)

Quake 3 TDM 4x4:
1 место — ForZe — ($11000)
2 место — T33 N$ — ($6600)
3 место — Team c58 — ($4400)

Counter-Strike 5x5:
1 место — M19 — ($11000)
2 место — ForZe — ($6600)
3 место — BAD — ($4400)

Самые зрелищные демки, конечно же, лежат на нашем компакте. Удачи на мировом чемпионате в Сеуле, ребята!

WCG против CPL?

Неожиданно для всех был отменен **CPL Paris**, посетить который собирались многие российские игроки. В качестве официальной причины названа близость предполагавшейся даты турнира к дате проведения **CPL World Championship**. Хотя — чем одно мешало другому, не совсем понятно. Есть мнение, что реальная причина отмены CPL Paris в том, что в конце осени — начале зимы внимание и усилия всех серьезных киберспортсменов будут прикованы к **Всемирному Чемпионату по Кибериграм в Корее**, и Париж рискует, как говорится, не набрать кворума. Разгорается противостояние **WCG** и **CPL**? Похоже на то.

«Каунтеру» ампутируют ноги

Эхо нью-йоркского взрыва гремит до сих пор, сотрясая не только «большой» мир, но и виртуальный мир киберигр. Само собой, все шишки сыпятся на голову несчастного **Counter-Strike** с его террористической тематикой. Американская **CPL** объявила, что на грядущем **CPL World Championship** будет использоваться специальная версия CS, тотально очищенная от всех «террористических» деталей. В ней не будет никаких «терроров» и «контртерроров» — их заменят названиями команд, причем экс-террористы теперь обозначены как **«атакующая команда»**, а экс-контртеррористы — как **«обороняющаяся»**. Так называемая **«бомба»** переименована в просто **«прибор»** или **«прибор связи»**. И смысл игры будет заключаться не в установке бомбы, а в выходе в эфир с помощью рации. Правда, рация будет-таки чудесным образом взрываться. В обеих командах можно будет выбрать только одну модель игрока (**CT — GIGN, T — Leet Krew**). Также в спецверсии будет заменено меню настройки управления и появятся карты, созданные специально для турниров **CPL**.

В общем, руководство Профессиональной Лиги Кибератлетов также оказалось поражено вирусом антитеррористического идиотизма, который за последние два месяца активно распространился по миру. Только непонятно, к чему эти полумеры — отменили бы чемпионат к чертовой бабушке, и все дела.

Напоминаем, что турнир CPL с призовым фондом в **$150000** стартует **5 декабря** сего года в Далласе, штат Техас, США. В турнире примут участие около **2000 игроков из 30 стран мира**. Спонсорами турнира выступят такие толстосумы, как **Intel**, **Logitech** и **Altec**. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Intel взрослым не игрушка...

Компания Intel объявила о выпуске трех оригинальных цифровых устройств. Это не процессоры, как вы, наверное, подумали, — это MP3-плеер, фотокамера и видеокамера. Новинки продаются под лейблом Intel и отзываются на имена Intel(r) Personal Audio Player, Intel(r) Pocket Digital PC Camera и Intel(r) Play(tm) Digital Movie Creator соответственно.

Немного тактико-технических характеристик. Плеер способен проигрывать файлы формата MP3 и WMA (Windows Media Audio) и оборудован встроенной памятью стандарта Intel(r) Strata Flash(r) объемом целых 64 Мб. Поддерживаются карты расширения MMC (MultiMedia Card). Питается Personal Audio Player от одной батарейки AA и способен проработать до 10 часов без подзарядки/замены элементов. Применена оригинальная концепция дизайна, позволяющая менять лицевые панели корпуса (как в сотовых телефонах). В комплекте, как это сейчас модно, идет телега всякого-разного-полезного софта. Приятно удивляет стоимость — всего 144.99$, что для MP3-плеера с 64 Мб flash весьма и весьма дешево.

Pocket Digital PC Camera представляет собой недорогую мегапиксельную цифровую камеру с возможностью покадровой съемки (а-ля видеокамера). Объем встроенной памяти — 16 Мб, расширение за счет разъема Smart Media. Имеется встроенный микрофон, позволяющий аннотировать снимаемые кадры голосом. Анонсировано возможность использования PC Camera в качестве "видеотелефона" (все необходимое софтваре есть в комплекте). Подключаете камеру к компьютеру с выходом в Интернет, размещаете физиономию перед объективом и общаетесь, пока не надоест. Стоит такое удовольствие всего 149.99$.

Digital Movie Creator дополняет развеселое семейство устройств под общей маркой Intel(r) Play(tm). Это цифровая видеокамера с микрофоном, портом USB и вагоном (или целым грузовым составом) комплектного программного обеспечения. Пользователь может отснять ролик продолжительностью до 4-х минут, а затем, с помощью специального софта, превротить его в настоящий киношедевр. Игрушка классная и несколько, на мой взгляд, дорогая — целых 99$. Искренне надеюсь, что через пару лет родители моих детей смогут купить подобный девайс без ощутимых повреждений семейного бюджета.

Давайте жить дружно! (из обращения Кота Леопольда)

Чипсет Intel 440BX, уже совсем было собравшийся на покой, получил весьма ощутимый пинок, придавший ему очередной заряд бодрости и покупательской любви. Если вы твердо намерены сделать апгрейд и при этом никак не можете расстаться с любимой Asus P3-BF (как вариант отличной мамки на 440BX), то вздохните спокойно. Ваши проблемы уже решила компания PowerLeap, выпустившая в продажу специальный переходник, позволяющий использовать новомодные ЦПУ Pentium III Tualatin с BX логикой.

В переходнике решена основная проблема: несовместимость модернового Tualatin. Разработчики создали собственный оригинальный механизм обхода VRM материнской платы, при этом встроив в устройство собственный регулятор напряжения (он же VRM).

Переходник выполнен в виде SECC2-совместимого картриджа с разъемом FCPGA-2, светодиодом Power-On и трехконтактным гнездом для подключения вентилятора. Единственным ограничением является невозможность использования устройства в двухпроцессорных Slot 1 материнках. Это касается как Single, так и Multiple Processors конфигураций.

Сейчас, наверное, уже никто не помнит, однако еще три (или четыре) года назад вся компьютерная общественность распиналось об идее модульного апгрейда. Термин "апгрейд" вообще предполагал тогда замену одного какого-то компонента системы (процессора как вариант) и доводки таким образом компьютера до планки "круче вареных яиц". Время и технологии развеяли в пыль этот миф, и теперь любой моло-мальски грамотный железячник знает, что качественный upgrade требует замены материнской платы, процессора, видео, жесткого диска, ОЗУ — в общем, всего содержимого системного блока. В этом свете мне лично приятно наблюдать тот факт, что компания PowerLeap все еще верит в светлые идеи недорогой, последовательной и, самое главное, качественной модернизации устаревших систем. Молодчина PowerLeap. Ударим VRM-ом по беспределу мегагерц и разгулу транзисторов!

Корейский PDA-эксклюзив от компании Samsung

Компания Samsung решила не отставать от общих PDA-строительных тенденций, анонсировав новую модель на процессоре Intel Strong Arm 1110 и операционной системе MS Windows CE 3.0. КПК называется I-TODO, и на момент выхода данного текста в печать он уже должен появится в розничной продаже в Корее. О поставках данной модели в Европу пока ничего не известно и есть версия, что полюбоваться локализованным (на английский, разумеется) I-TODO нам с вами удастся только в декабре.



В I-TODO встроен CDMA модем, фактически превращающий его в сотовый телефон с максимальной скоростью обмена 144 Кб/с. Сердце PDA — Intel StrongArm 1110 с частотой 206 Мгц, самый быстрый и эргономичный процессор на сегодняшний день. Объем встроенной памяти 32 или 64 Мб, плюс разъем стандарта для флэш-карт SD. Отдельного упоминания заслуживает нестандартный дисплей с диагональю 5 дюймов (для PDA это фактически рекорд) и разрешением 480 на 640 точек. Предполагается, что первыми модулями расширения для I-TODO будут цифровая камера и Radio Lan адаптер.

К сожалению, на картинке плохо видны все преимущества новой концепции КПК дисплея от Samsung. По факту с таким разрешением вполне реально организовать «рабочий стол», как в настольных версиях Windows 95/98/Me. То есть привычный всем «рабочий стол», на нем иконки, вокруг окошечки, панель задач с кнопочкой «Пуск». В общем, все как у «больших». Кроме этого, стоит упомянуть о возможности просмотра качественного фото- и видеоизображения высокого разрешения.

Процессоры Athlon XP — хорошая зарядка для ума

Компания AMD вводит новую рейтинговую систему маркировки своих процессоров. Теперь в названии процессоров Athlon XP будет фигурировать не реальная, а относительная, или так называемая «рейтинговая» частота. То есть, к примеру, ЦПУ Athlon XP 1800 будет работать на частоте 1.53 Ггц, а Athlon XP 1500 — на 1.33 Ггц. Специалисты компании утверждают, что все приведенные ими частоты были опытным путем выявлены в процессе тестирования на 14 различных бенчмарках и соотносятся с производительностью продающихся сейчас «обычных» Athlon. Говоря проще — за аксиому берется предположение, что 1.53 Athlon XP (по мнению AMD) имеет ту же производительность, что и Athlon 1800 Мгц. Прессе было представлено сводная таблица планирующихся к выпуску ЦПУ серии XP.

Ум пытливый может с ходу предположить наличие зависимости между рейтинговой и реальной частотами. К счастью, моего образования хватило на составление и решение системы из четырех линейных уравнений (честно говоря, воспользовался программой Maple V). Получились следующие зависимости:

Рейтинговая частота = (3 * Реальная частота — 1000)/2

Реальная частота = (2 * Рейтинговая частота + 1000)/3

Название	Частота FSB	Множитель	Реальная частота
Athlon XP 1800+	133MHz	11.5x	1.53GHz
Athlon XP 1700+	133MHz	11.0x	1.47GHz
Athlon XP 1600+	133MHz	10.5x	1.40GHz
Athlon XP 1500+	133MHz	10.0x	1.33GHz

Вот такая вот, дорогие мои, математика. От себя хотелось бы добавить, что скромность — она все же украшает, и на месте AMD стоило бы на первое место ставить не рейтинговую, а рабочую частоту процессора.

Я рисовал тебя мышью и пером прямо на ... (ВИА "Ногу, руку, ухо, горло и нос свело")

Скоро в японской розничной продаже появятся два новых планшета от компании Wacom. Это новая линейка под звучным названием FAVO, предположительно от английского favoured или favorite ("избранный, предпочтительный" — рус.). Обе модели характеризуются низкой ценой и соответствуют последним веяниям высокотехнологичной моды.

Модель F-410 с областью ввода формата A6 (на фото — слева) стоит всего 12500 иен или примерно 100$. Модель F-510 стоит немного дороже — целых 18500 иен (около 150$), однако обеспечивает большую область ввода (формат B6, на фото — справа). По ходу отмечу, что дизайн F-510 более современен и больше соответствует имиджу hi-tec устройства.



Оба устройства идут в комплекте с пером и мышкой. Устройства ввода беспроводные и снабжены высокочастотной оптикой (имеется в виду оптическая мышка). Перо обладает чувствительностью к нажатию с 512 градациями серого. В качестве интерфейса используется USB; список поддерживаемых ОС включает в себя MS Windows 95/98/Me/2000/Mac OS v.8.5. В России эти устройства должны появиться в начале 2002 года — и, скорее всего, по цене, немного превышающей указанную («серые» поставки, чего ж вы хотите).

Родион пошел по миру

Начались поставки графических карт на новом чипе RADEON 8500 от компании ATI. Я рассказывал об этом GPU в новостях 10-го номера, однако не поленюсь напомнить, что 8500 является классическим ответом Чемберлену (т.е. NVIDIA, помните замечательный плакат с самолетом, у которого вместо носового пропеллера кукиш?) и призван составить конкуренцию сегодняшнему фавориту GeForce 3.

Компания ATI не смогла сдержать данные пользователям обещания, и ядро Radeon 8500 будет теперь работать на частоте 275 против обещанных 250 Мгц. Кроме этого, ощутимо понизилась стартовая цена — 299$ вместо 399$. В остальном все честь по чести: оптимизация под последние операционки Микрософт, 64 Мб DDR SDRAM на борту, TRUFORM(tm), SMOOTHVISION(tm), CHARISMA ENGINE(tm) и т.д. и т.п. (более-менее полный список см. в новостях 10-го номера).

В свою очередь коллектив «Железного цеха» клятвенно обещает оттестировать и прокомментировать эту любопытную карточку, как только она появится в широкой розничной продаже. В связи с чем хотелось бы сказать пару слов читающим нас спонсорам. «Сами мы не здешние, приехали к вам на лечение, украли все документы и монуопы... Люди добрые, кто сколько может...»

Если гора не идет к VIA...

Компания VIA Technologies решила самостоятельно заняться производством системных плат. Для этого было создано отдельное подразделение под названием VIA Platform Solutions Division (VPSD), под маркой которого будут в дальнейшем продвигаться фирменные или brand-name продукты на системной логике от VIA.

Известен список материнских плат, которые будут выпущены уже в ближайшее время. Все 9 моделей основаны на «спорном» чипсете P4X266 (в данный момент в суде рассматривается иск, поданный компанией Intel и опротестовывающий выпуск этого набора логики).

Форм-фактор ATX

Intel(r) P4 Socket 478	
VIA P4X266 PE11-L	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированный контроллер LAN и звук
VIA P4X266 S PE11-	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированный AC'97 Audio
VIA P4X266 PR22-R	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, контроллеры RAID и аудио
VIA P4X266 PR22-S	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, аудио
VIA P4XB-R	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированный RAID контроллер и 6-канальный звук
VIA P4XB-S	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 478-контактных Pentium 4 Processor, DDR266 SDRAM, звук (чип отличный от используемого в PR22-S)

Intel(r) P4 Socket 423	
VIA P4X266 VL33-S	чипсет P4X266, форм-фактор ATX, поддержка 423-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, кодек AC'97

Форм фактор Micro ATX

Intel(r) P4 Socket 423	
VIA P4XV-M	чипсет P4X266, форм-фактор MicroATX, поддержка 423-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированные контроллеры LAN

Intel(r) P4 Socket 478	
VIA P4XB-M	чипсет P4X266, форм-фактор MicroATX, поддержка 478-контактных Pentium 4, DDR266 SDRAM, интегрированные LAN и AC'97

Действительно ловкий ход, серьезно облегчающий процесс популяризации P4X266 решений. Если ранее крупные сборщики, опасаясь (и вполне резонно) испортить отношения с компанией Intel, не выпускали системные платы на крамольном чипсете вовсе или продавали их в белых, анонимных коробках, то теперь барьер будет прорван, и первые ласточки на P4X266 таки достигнут розничного рынка.

Неизвестно, как отреагируют на такие действия Intel и власти, так как судебное разбирательство все еще не завершено. Возможно, на голову VIA посыплются санкции, и суровый пристов твердою рукой опечатает свежевыпущенные коробки с материнками. А возможно, и наоборот — главвред пожурит меня за ламерские знания юридических канонов и отправит писать статью о производительности нового чипсета...

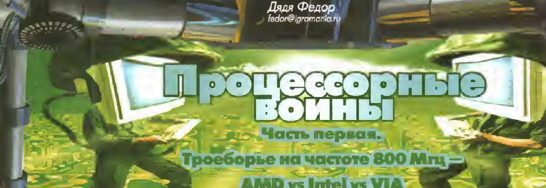
Самый маленький MP3-плеер в мире...

...представила недавно компания Panasonic. Его размеры сопоставимы с размерами обычной почтовой марки — 42.2x15.8x41.6 мм, а вес составляет всего 38 грамм без элементов питания. Аббревиатура данной модели звучит как SV-SD80.

Плеер поставляется со встроенной 64 Мб SD картой, позволяющей хранить до 64 минут в качестве, сравнимом с CD-Audio (битрейт 128 кб/с). Этот объем памяти можно расширить за счет встроенного разъема для flash-памяти стандарта SD. Питается от встроенного никель-металлогидридного аккумулятора и одной батарейки типа AAA, что позволяет ему работать бесперебойно в течение 50 часов. Помимо собственно MP3 поддерживаются популярные аудиоформаты WMA и AAC.

Предполагается, что средняя розничная цена на SV-SD80 составит 22000 иен или примерно 180$. Ожидать новинку следует в начале декабря. Насчет доступности данной модели для российских покупателей пока ничего не сообщалось. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru



Процессорные войны

Часть первая. Троеборье на частоте 800 Мгц — AMD vs Intel vs VIA

Идею этой статьи подсказало мне письмо одного из наших постоянных читателей. Вот его краткий текст, прошедший строгую редакторскую цензуру: "Ху из VIA C3? Энд Ху из Ху? Это по-аглицки, а если сурьезно, то я хотел спросить, чего это за процессор такой C3, о котором вы недавно писали в новостях. Я слышал, что этот процессор производится компанией VIA, и что он, мол, очень быстрый и не греется. Действительно ли это так? Стоит ли покупать C3 для нового компьютера?"

От себя добавлю, что я и ранее получал письма подобного содержания и тематики, однако именно это переполнило чашу моего редакторского терпения и сподвигло на написание данной статьи. О чем она? А собственно, о процессоре VIA C3 800 Мгц, о его практичности и производительности в играх. Если подходить с более общих позиций, то это попытка ответить на вопрос: какой low-end процессор стоит приобретать современному геймеру.

На сегодняшний день нам с вами (а так же геймер, между прочим) доступно целых три варианта построения конфигурации нового компьютера — Intel Celeron, AMD Duron и вышеупомянутый VIA C3. В наших тестах мы использовали по одному представителю от этих славных семейств на частоте 800 Мгц. Соответственно, все три тестировались на разных материнских платах, и фактически результаты тестирования вполне можно трактовать как сравнительную производительность трех платформ — Celeron+i815+SDRAM, Duron+KT133A+SDRAM, C3+PLE133+SDRAM. Как говорится, хотели как лучше, а получилось еще лучше...

Intel Celeron 800 Мгц

БИО

Первый Celeron с системной шиной 100 Мгц. Третье поколение low-end процессоров компании Intel (читайте в этом номере статью про четвертое поколение — Celeron 1200 Tualatin), предназначенных для установки в недорогие офисные компьютеры и игровые станции начального уровня. Самый продаваемый процессор (имеется в виду вообще серия Celeron) в мире. Радость и горе бедного российского геймера. Лучший друг компьютеров редакции журнала "Игромания"...

Сделаем небольшой экскурс в историю. Эпопея Celeron началась в далеком 1997 году, когда появились первые версии этого процессора и зародилось понятие low-end рынка в том виде, в каком мы знаем его теперь. Если ранее модельный ряд процессоров довольно-таки расплывчато делился на ЦПУ "для рабочих станций" и ЦПУ "для серверов", то выход Celeron открыл новую ценовую нишу "бюджетных ПК" с предполагаемой стоимостью "ниже 1000$".

Первые версии Celeron являли собой печальное зрелище, состоящее из ядра Pentium II с кастрированным кэшем второго уровня. Явным минусом такого дизайна являлась удручающая (по сравнению с тем же PII) производительность, а однозначным плюсом — скромная цена и хороший потенциал разгона. Было выпущено всего две модели — на частоте 266 и 300 Мгц, а наши российские умельцы легко разгоняли их до 400 и 450 Мгц соответственно. Внутри этих ЦПУ таилось ядро Deshutes, выпускались они по технологии 0,25 мкм и работали на системной шине 66 Мгц, имея при этом неизменяемый коэффициент умножения (4 у 266 Мгц версии и 4,5 у 300 Мгц).

Довольно быстро производительности Celeron без кэша L2 стало катастрофически не хватать, и компания Intel оперативно выпустила новое ядро Mendocino. Фактически это был тот же самый Deshutes, только со 128 Кб кэша второго уровня, работавшими на частоте ядра. Это был серьезный и мудрый ход, мгновенно вознесший Celeron на недосягаемые для конкурентов доли. Процессоры K6-III/K6-II, бывшие в то время top-level ("самыми крутыми") моделями компании AMD, отставали от Mendocino в среднем на 20-30%, причем не только в офисных, но и игровых приложениях. Разгоняемость Mendocino также была на высоком уровне, и 300 Мгц варианты этого процессора прекрасно работали на частоте 450 Мгц и системной шине 100 Мгц.





Времена изменились, и процессорную упаковку-"картридж" SECC сменил более удобный и практичный PPGA. Компания Intel опять вернулась к проверенной Socket технологии (от которой отошла после выпуска Pentium) и анонсировала спецификацию разъема Socket-370.

Проходит время, частоты Celeron неизменно растут, технология 0,25 мкм уже не справляется с температурными нагрузками, и происходит очередной виток в развитии технологии производства low-end ЦПУ. Начиная с 533 Мгц вариантов, вся линейка Celeron переходит на ядро Coppermine и норму 0,18 мкм. Появляется поддержка инструкций SSE, и процессоры производятся в новой упаковке FCPGA. Единственным сдерживающим стремено производительности фактором остается тормозная и устаревшая 66-мегагерцовая шина.

В это время на горизонте появляется первый действительно достойный конкурент — процессор Duron, обладающий более производительной шиной и новым, оригинальным ядром разработки AMD. Новичок неспешно взбирается на ринг, взглядом ищет в зрительских рядах поддерживающие его материнские платы и одним ударом кремниевого кулака отправляет Celeron в нокаут. Судья отсчитывает секунды, а тренер с логотипом Intel огорченно бормочет что-то про плохо тренированную процессорную шину.

В нокауте Celeron остается довольно-таки продолжительное время, наращивая мегагерцы и периодически выдавая замечания типа *"I'll kick that little Duron's ass! -censored-"*. И вот, собственно, происходит то самое, давно ожидаемое поклонниками Intel событие — выпускается первый Celeron с системной шиной 100 Мгц, но частоте 800 Мгц. Вернет ли он майку лидера, надерет ли "little Duron's ass", покажет ли "кузькину мать" компании AMD — читайте далее.

В плюсе

В несомненном плюсе — фирменное качество, надежность и техподдержка компании Intel. Памятуя о тематике нашего журнала, мы принципиально не стали тестировать производительность процессоров в офисных и content-creation приложениях. Однако справедливости ради должен отметить, что именно content-creation были всегда сильной стороной процессоров Intel. В частности — программа Adobe Photoshop демонстрирует 10-15% превосходство в производительности Celeron относительно конкурирующих Duron и C3. Кроме этого, многие наши читатели и коллеги субъективно отмечают, что при декодировании потока MPEG (при просмотре DivX, проще говоря) процессоры Intel Celeron намного предпочтительней, нежели продукция

компаний AMD и VIA. Доказывать документально, почему так получается, сейчас не стану, так как это тема является собственностью "Горячей линии" и опять же, повторюсь, несколько не соответствует нашим сегодняшним задачам (напоминаю, что в первую очередь мы тестируем "игровую" производительность).

В минусе

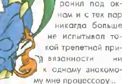
В минусе небольшой, но стабильный отрыв от процессора AMD Duron. Как вы, наверное, уже поняли — отрыв далеко не в лучшую сторону. Тесты говорят сами за себя.

AMD Duron 800 Мгц

БИО

В суровые времена царствования архитектуры Socket 7 процессоры компании AMD считались "гоями" и отщепенцами компьютерного рынка. Несмотря на свою дешевизну и доступность, их розничная популярность колебалась где-то возле нулевой отметки. Вечными спутниками ЦПУ AMD K5/K6/K6-II/K6-III были низкая производительность и программная несовместимость. Сейчас кажется странным и необычным тот факт, что игра или офисное приложение, прекрасно работавшее на процессоре Intel, наотрез отказывалось запускаться на процессоре AMD. Однако так было, и ситуация это продолжалось довольно долгое время, пока на сцену не вышел Athlon. Настоящий "атлет" (извините, скаламбурил) с широкой и мускулистой шиной EV6 (частота 200 Мгц), производительным ядром и агрессивно маленькой ценой. Единственное, что помешало ему в то время стремительно оккупировать рынок, — это чрезвычайно малое количество материнских плат, поддерживающих новый процессор.





После того как Athlon уверенно утвердился на рынке high-end и middle-end решений, очередь наконец дошла до low-end сектора. На свет появился Duron. Новорожденный перенял от старшего брата все самые лучшие и "правильные" с точки зрения производительности качества:

* технология производства — 0,18 мкм с использованием медных соединений;
* ядро Spitfire, основанное на архитектуре Athlon;
* 100 Мгц DDR (результирующие 200 Мгц) шина EV6;
* кэш L1 объемом 128 Кб;
* кэш L2 объемом 64 Кб и работающий на полной частоте ядра;
* набор мультимедиа инструкций 3Dnow!.

На данный момент доступны версии Duron на частотах 800, 850, 900 и 950 Мгц. В продаже все еще можно найти Duron 600, 650, 700 и 750 Мгц, однако они уже официально сняты с производства и в скором времени уступят дорогу более производительным моделям. Также в Москве с недавних пор начал продаваться Duron 1000 Мгц с новым ядром Morgan, пришедшим на смену устаревающему Spitfire. Подробнее о нем, я надеюсь, мы расскажем в следующих выпусках "Железного Цеха".

В плюсе

В великом и однозначном плюсе — отличная производительность в играх и офисных приложениях. До недавнего времени в плюсе была также и цена, однако теперь компания Intel начала проводить весьма и весьма агрессивную ценовую политику, и сегодня Duron 850 Мгц можно приобрести по цене Celeron 800 Мгц. Разница несущественная, тогда как всего пару месяцев назад Duron 650 продавался по цене Celeron 433.

В минусе

В минусе очень сильный нагрев ядра — на порядок выше, чем у того же Celeron. При этом микросхемы абсолютно не защищены от температурных перегрузок. Duron, проработавший пять секунд без охлаждения, — однозначно мертвый Duron. К примеру, если у вас остановится кулер, то практически с 99% вероятностью процессор AMD Duron сгорит, Celeron немного проработает, потом зависнет, а после перезагрузки и замены кулера заработает вновь, VIA C3, скорее всего, поломки не заметит и спокойно продолжит работать, как ни в чем не бывало.

Следует отметить большую хрупкость ядра. Повредить микросхему очень просто, даже при аккуратном и джентльменском обращении с процессором. Устанавив однажды свой Duron 650 в материнскую плату, я в течение часа не мог запустить систему. Сняв радиатор с процессора, я обнаружил, что края микросхемы сколоты. Все, кто меня знает и кто в этот момент присутствовал в комнате, письменно подтвердили мое аккуратное и по-своему даже нежное отношение к процессорам вообще и конкретно к моему собственному процессору в частности. Беднягу я похоронил под окном и с тех пор никогда больше не испытывал той трепетной привязанности ни к одному знакомому мне процессору..



VIA C3 800 Мгц

БИО

В основе фамильного древа процессора C3 стоит компания Cyrix, памятная железячникам со стажем еще по 386-ым, для которых она в свое время выпускала математические сопроцессоры. Со временем доходы и амбиции компании возросли, и в 1998 состоялся первый дебют на рынке центральных процессоров. Это был знаменитый MII, приобретший большую популярность в странах постсоветского региона и на долгое время ставший визитной карточкой Cyrix.

Еще в далеком 1998 году сборщики ПК отмечали неплохую производительность MII в офисных приложениях (целочисленная логика) и полную непригодность в играх и мультимедиа-приложениях (операции с плавающей точкой). Тем не менее, своего покупателя этот процессор нашел — в основном благодаря своей низкой цене и 100% совместимости со всем спектром выпускавшегося тогда ПО.

В процессе экономических пертурбаций компания Cyrix было куплено корпорацией National Semiconductor, под чьим крылом был создан высокоинтегрированный мультимедиа-процессор MediaGX. Оглядываясь назад, со всей ответственностью можно заявить, что идея обогнала свое время, а потому, наверное, и не прижилась. Несмотря на некоторые новаторские технологии, примененные в MediaGX, его производительность все еще оставляла желать много лучшего. Рынок интернет-приставок и встраиваемых систем в то время еще находился в раннем отрочестве, и, соответственно, о правильном позиционировании интегрированных решений никакой речи быть не могло. И посему — покойся с миром, MediaGX..

В итоге Cyrix, со всеми своими патентами и инженерами, перешла в собственность компании VIA. У VIA уже имелся опыт подобных приобретений, так как примерно в этот же период ею было куплена компания Centaur, занимавшаяся в свое время созданием процессора WinChip. У обеих команд уже имелись свои наработки и перспективные проекты. В частности, у Cyrix было практически готово процессорное ядро Joshua, а у Centaur — ядро Samuel. Первоначально процессор, получивший название Cyrix III, должен был выйти на ядре Joshua, однако потом по неизвестным общественности причинам это решение было изменено, и в розничную продажу Cyrix III поступил уже на ядре Samuel. Надо сказать, что в случае с этим ЦПУ поговорка "как вы ядро назовете, так продаваться и начнет" не сработало. Несмотря на смену имен, Samuel не прижился.

Сводная таблица характеристик всех трех процессоров

3DMark 2001 32bit, 1024x768	Game1 Low Detail	Game1 High Detail	Game4 Nature
AMD Duron 800 Mhz	20,80	11,90	10,40
Intel Celeron 800 Mhz	18,50	10,40	9,60
VIA C3 800 Mhz	15,50	9,30	8,50
Intel PIII (Copermine) 1000EB Mhz	27,80	13,50	11,40

И вот буквально несколько месяцев назад на рынке появляется новая версия процессоров Cyrix+Centaur с ядром Samuel II. Как вы, наверное, уже поняли, речь идет о VIA C3, в младенчестве нареченном Cyrix III, но позднее переименованном волевым решением маркетинговых специалистов. Процессор появился сразу в четырех вариантах — 700, 733, 750 и 800 Мгц, два из которых (733 и 800) уже сейчас можно приобрести в Москве. Забавной особенностью модельного ряда VIA можно считать тот факт, что процессоры 700 и 750 рассчитаны на шину 100 Мгц, в то время как 733 и 800 — на 133 Мгц. То есть, по всем разумным меркам, процессор VIA C3 733 должен превосходить по производительности 750 Мгц модель. Также из общего строя выделяется C3 800, произведенный, в отличие от своих собратьев, по последней технологической норме 0.13 мкм.

VIA C3™ Processor

В плюсе

В первую очередь — цена на готовые системы. Процессор VIA C3 предназначен для работы с недорогим чипсетом VIA PLE133, и общая стоимость комплекта "системная плата+процессор" колеблется около 100 долларов. При этом надо учитывать тот факт, что в чипсет PLE133 интегрирован AGP видеоадаптер и звуковая плата, что также дополнительно снижает конечную стоимость системы.

Данный процессор является на сегодняшний день единственным решением, реально способным работать без дополнительного охлаждения. VIA C3 прекрасно обходится одним радиатором, работая на штатных частотах и в нормальной, неагрессивной среде. Это опять же положительно сказывается на конечной стоимости компьютера и позволяет значительно снизить шум, издаваемый системным блоком.

Отличный процессор для недорогого офисного компьютера. Если вам нужно оснастить рабочими местами сто и еще одну секретаршу, то это решение всех ваших проблем. Недорого и сердито.

В минусе

Ситуация с производительностью за прошедшие три года фактически не изменилась. VIA C3 бодр и шустр в офисных приложениях, скучен и нетороплив в мультимедиа и игровых программах. Тесты наглядно демонстрируют значительное (но не смертельное) отставание от конкурентов AMD и Intel. Не помогло ни технология 0,13 микрон, ни 133 Мгц шина.

Также небольшим, но заметным минусом C3 является его абсолютный иммунитет к разгону. Однажды рожденный C3 800 так и умрет, не познав радости 900-мегагерцового полета.

Тесты

Мы провели ряд тестов, наглядно демонстрирующих реальную производительность всех трех процессоров в игровых приложениях. Все "неигровые тесты" умышленно исключены, по причине специфики журнала и, соответственно, в интересах читающей нас аудитории. Освободившееся место было благополучно использовано для размещения полезной информации.

Конфигурация стенда

- Процессоры
  - Intel Pentium III 1000EB Мгц (133Мгц bus, Coppermine)
  - Intel Celeron 800 Мгц (100Мгц bus, Coppermine)
  - AMD Duron 800 Мгц (100 Мгц DDR bus)
  - VIA C3 800 Мгц (133 Мгц bus)
- Системные платы
  - Asus TUSL2-C (i815 B-Step)
  - Soltek SL75KAV (VIA KT133A)
  - Asus CUPLE-VM (VIA PLE133)
- Видеоплата. Elsa Gladiac 511 PCI GeForce2 MX
- Оперативная память MICRON 256 Мб PC133
- Жесткий диск IBM 40 GB IC35L040AVER07-0
- Операционная система Windows 2000 Pro SP2
- Монитор ViewSonic G255s (21")
- Драйвера NVIDIA WHQL Detonator XP v21.83, DirectX 8.0a

Спасибо компании "Атлантик Компьютерс" за предоставленный процессор Duron 900
www.atlantic.ru

Итоги

Кажется, уж все сказал и вроде бы не хочется повторяться, но, радея о товарищах, читающих в железячных статьях исключительно "выводы", я резюмирую следующие факты.

А) Самый быстрый процессор — это Duron. Если вы геймер и сейчас раздумываете над покупкой нового компьютера, то я рекомендую вам именно этот процессор.

Б) Второе место по производительности занимает Celeron. Если вы можете пережить (я лично не могу) факт потери 1-3 кадров в секунду, если хотите перестраховаться и панически боитесь сжечь процессор, если хотите сделать апгрейд, заменив старый Socket 370 процессор, — то это, несомненно, ваш выбор.

В) Процессор VIA C3 является отличной покупкой, если единственными программами на жестком диске вашей машины являются 1С Бухгалтерия, MS Office и Пасьянс. Если же вы геймер и вас в первую очередь интересует производительность в играх, то этот процессор вам не нужен, лучше обратите внимание на Duron.

Г) Диаграммы производительности говорят сами за себя и никаких дополнительных пояснений не требуют. Duron ведет, Celeron поспешает, а VIA тащится позади. Небольшой уровень fps обусловлен в первую очередь тем, что все системы тестировались с PCI карточкой на чипе GeForce 2 MX. К сожалению, разработчики не предусмотрели в чипсете VIA PLE133 внешнего AGP порта, и поэтому, чтобы уровнять шансы, для всех остальных участников тестирования также пришлось воспользоваться PCI шиной ■

Благодарности

Земной поклон Дарье Новоторцевой, без чьего активного участия, помощи и терпения данная статья никогда бы не состоялась.

Спасибо компании "R&K" за предоставленный процессор VIA C3 800.
www.r-and-k.com
R&K

Спасибо компании "Атлантик Компьютерс" за предоставленный процессор Duron 900.
www.atlantic.ru
ATLANTIC COMPUTERS

Спасибо компании "Техмаркет" за предоставленный процессор Celeron 800
www.techmarket.ru
ТЕХМАРКЕТ компьютерс

Тестовые диаграммы

Dronez 32 bit 1024x768	
AMD Duron 800 Mhz	28,51
Intel Celeron 800 Mhz	25,70
VIA C3 800 Mhz	20,47
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	40,20

Quake III 32 bit 1024x768	
AMD Duron 800 Mhz	40,30
Intel Celeron 800 Mhz	35,7
VIA C3 800 Mhz	29,30
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	50,20

Unreal v.4.36 32 bit 1024x768 utbench	
AMD Duron 800 Mhz	25,99
Intel Celeron 800 Mhz	22,10
VIA C3 800 Mhz	18,20
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	38,90

Дядя Федор
fedor@igromania.ru



Процессорные войны

Часть вторая. Celeron 1.2 Ггц Tualatin и его производительность в компьютерных играх

Сегодня у нас самый настоящий эксклюзив. Партизанскими путями и заповедными тропами добрался до нас самый быстрый и самый что ни на есть "новый" процессор Celeron 1200 Мгц. Свежеький — можно сказать, "с пылу с жару пирожок" от компании Intel. Вместо сдобного теста — технология 0.13 микрон, в качестве начинки — ядро Tualatin, а глазировка — кэш L2 256 Кб. Вкусно — слов нет.

К моменту выхода номера в свет данная модель уже должна появиться в розничной продаже и, как следствие, вызвать вполне законный ряд вопросов — типа "А чего за Tualatin? А реально быстро? А че быстрее?". Наша задача, как раньше, так и теперь — ответить на эти вопросы, привнеся ясность и покой в умы пытливых читателей.

Упаковка

Нам в руки попался коробочный вариант процессора, укомплектованный фирменным кулером и радиатором. Мы аккуратно вскрыли пластиковую упаковку и внимательно изучили ее содержимое. Внимание сразу привлек механизм крепления. Он достаточно оригинален и необычен. Во-первых, используются оба выступа на процессорном сокете. Если стандартно радиатор закрепляется только посредством одного крепежного выступа, что часто может привести к поломке оного, то теперь используются оба выступа и, как следствие, увеличено надежность всего крепления. Далее, нам очень понравилось, что комплект охлаждающей системы полностью разборный, и, как выяснилось позже, чрезвычайно практичный. Отдельно упакован радиатор, отдельно — вентилятор и отдельно — рычажок крепления. Последний заслуживает особого благодарственного слова, так как реализует на практике идею "ненасильственного" монтажа процессора. К примеру, чтобы установить стандартный кулер ND-3B или Thermaltake, нужно усилие двух человек, один из которых изо всех сил тянет рычажок вниз в направлении материнки, а второй отгибает его в сторону от процессора, дабы зацепиться за выступ на сокете. Комичное, надо сказать, зрелище, и при этом довольно-таки экстремальное. Под вынужденно энергичным натиском грубой физической силы выступ сокета может банально сломаться. В этом случае вам просто придется менять материнку, так как такого рода поломки гарантией не предусмотрены. Но возвращаясь к креплению коробочной версии Celeron 1.2 Ггц, необходимо отметить, что такой проблемы в нем нет. Вы просто аккуратно устанавливаете крепеж в пазы и нежно поднимаете рычажок. Все, бригада идет на перекур. Радиатор намертво закреплен на процессоре. И никаких натужных кряхтений, ненормативной лексики и ужаса от воткнувшейся в материнку отвертки (и такое бывает).

Единственным и не очень существенным минусом системы охлаждения является теплопроводящее покрытие на радиаторе. Оно малоэффективно, сильно пачкается и впоследствии очень плохо отмывается. Рекомендую разжиться спиртом и канцелярской резинкой (которой грифель стирают), набраться терпения, а затем поступательными движениями удалить это неприятное темное пятно с чистого лика радиатора. Старая добрая паста на практике намного эффективней и практичней. Эээ... Да не забудьте присоединить руки правильным концом к туловищу (если не знаете, каким, то читайте внимательно "Горячую Линию" и обращайтесь).



Экономическое обоснование

Процессоры, как известно, не грибы, и сами по себе они, увы, не произрастают. Чтобы появиться на свет, любому более или менее приличному процессору жизненно необходимо "экономическое обоснование". И если вы вдруг не в курсе — то это такая толстая пачка печатных бумаг, наглядно доказывающих понимающим людям, что вот именно без этого самого процессора их жизнь не состоится. Подробней, увы, объяснить не могу, так как опасаюсь провалиться в болото экономических наук, в которых, как вы, наверное, уже поняли, ни бельмеса не смыслю.

Как и всякий воспитанный процессор, Celeron с ядром Tualatin появился на рынке благодаря "экономическому обоснованию". Суть его в том, что сегодняшняя ситуация на процессорном рынке и в частности в масштабах модельного ряда Intel отчаянно требует наполнения в лице именно этого CPU. Сразу обмолвлюсь, что все высказанное далее является ре-



зультатом моих собственных измышлений и на роль безгрешного "руководство к действию" никак не претендует.

Начнем с теории. Процессорный рынок традиционно принято делить на три категории

* **low-end** — процессоры нижней ценовой категории, предназначенные для установки в недорогие офисные компьютеры и игровые станции начального уровня На даный момент в этой категории находятся процессоры **Celeran** с ядром **Coppermine** и младшие модели **PIII**, также с ядром **Coppermile**,

* **middle-end** — "золотая середина" между избыточной вычислительной мощью и серьезной производительностью Рекомендуется для установки в мощные игровые станции и корпоративные ПК универсального применения. Сейчас в этой категории находятся ЦПУ **P4 Socket 478** в связке с чипсетом **i845** и помятью **SDRAM**, а также старшие модели **PIII Coppermine/Tualatin**,

* **high-end** — самые-самые, быстрые-пребыстрые процессоры Устанавливаются в сервера либо в эксклюзивные системные блоки безумных геймеров Здесь тусуются серверные варианты **PIII** с ядром **Tualatin** Им соседствует **P4** в связке с **i850** и памятью **RDRAM**

Далее следует принять и переворить тот факт, что компания **Intel** планирует в скором времени свернуть производство процессоров на ядре **Coppermine**. То есть вся продающаяся сейчас линейка **PIII** и **Celeran** с бульканьем канет в Лету Соответственно, если к этому моменту удалая тройка **P4+i845+SDRAM** не успеет домчаться до **low-end** рынка, на нем образуется дырка, или, как говаривал мой учитель труда, — "отверстие". А рынок, как и всякая динамичная система, пустоты не терпит В общем, резюмируя все вышесказанное, **Celeran 1200** Мгц — это первая ласточка грядущего **low-end** рынка Нашего с нами любимого, бедно-российско-геймерского рынка

Ядро Tualatin

Одним из самых революционных нововведений нового **Celeran** является увеличенный до **256** Кб кэш второго уровня. В сочетании с навейшим ядром и технологией **0.13** мкм получается нечто до рези в глазах напоминающее млодшие модели **Pentium III Tualatin** Единственным существенным отличием является системная шина, урезанная до **100** Мгц Еще никогда **Celeron** не был так близок к старшему брату **PIII**, и никогда еще перед господами оверклокерами не открывались такие радужные перспективы Подумать только хороший водяной кулер за **30** боксов, качественный корпус за **100$**, пара сгоревших процов и . о чудо, вы получаете **Pentium III** по цене **Celeran**... А если говорить серьезно, то от ЦПУ с такими характеристиками стоит ожидать нешуточной производительности Уверен, что если бы процессор **Intel 750E Coppermine** (стоит столько же, сколько и **Celeron 1200**) заранее предупредили бы о предстоящем ему соревновании, то он непременно бы эмигрировал в Бразилию серыми поставками

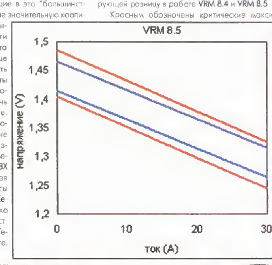
Но не будем забегать вперед и вернемся к нашим процессорам, а точнее, к материнским платам, их поддерживающим. В последнее время я все чаще и чаще встречаю в почте и на форумах вопросы, посвященные новым материнским платам и конкретно чипсету **i815 B-Step** Большинство ораторов выражают удивление и плохо скрытое недовольство тем, что приобретенная всего пару недель назад материнская плата на **i815** в одночасье оказалась "старой" и несовместимой с ядром **Tualatin** Некоторые товарищи, не попадающие в это "большинство", однако составляющие значительную коалицию, идут еще дальше, взывая к справедливости и поддержке чипсета **i440BX**. Их доводы вкратце можно сформулировать так. "Покупка новой платы при прекрасно работающей старой — сие не очень разумное предприятие. И почему, если на BX работает **Coppermine**, то не работает **Tualatin**? Возможно ли появление переходника **Tualatin -> 440BX Slot1**?" Я и коллега Горячев уже освещали эти вопросы в "**Горячей Линии**" и "**Железных Новостях**", однако до подробного руководства руки не доходили Теперь вот, как понимаете, дошли.

В основе всего лежит новая технология производства Если **Coppermine** производился по **0.18** мкм, то **Tualatin** перешел на более перспективные **0.13** мкм. При этом, что вполне естественно, изменились основные электрические параметры процессора, такие как напряжение питания ядра (**Vcore**) и рабочее напряжение процессорной шины Если раньше **Vcore** находилось в диапазоне от **1.65** до **1.75** Вольт, то теперь — от **0.9** до **1.475** Вольт. Напряжение шины, в свою очередь, снизилось с **1.5** до **1.25** Вольт. Изменились также и требования к эксплуатации. Если раньше допустимое отклонение значения **Vcore** от номинала составляло **15%**, то теперь эту цифру необходимо было уменьшить до **3%** Чтобы решить эту и ряд других задач, инженерам компании **Intel** пришлось разработать новую спецификацию блока **VRM** (блок, вырабатывающий напряжение питания ядра) В соответствии с тем, что предыдущая версия спецификации шла под номером **8.4** (для **Coppermine**), новый **VRM** получил индекс **8.5** Соответственно, правило совместимости материнской платы с процессорами на ядре **Tualatin** можно сформулировать как критерий обязательного соответствия спецификации **VRM 8.5**.

Сложность уменьшения погрешности **Vcore** в значительной мере заключается в больших токах, потребляемых современными процессорами Не буду углубляться в сложные формулы, описывающие законы электротехники, а просто попрошу принять на веру тот факт, что поддерживать постоянное напряжение при большом разбросе рабочих токов чрезвычайно трудно К примеру, **Coppermine 1000EB** потребляет ток до **20** Ампер (**VRM 8.4**), а **Tualatin** — уже порядка **30-35** Ампер

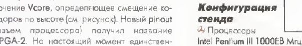
Стандартный подход к решению проблемы однозначно привел бы к значительному увеличению себестоимости материнских плат (в любом случае пришлось бы отказаться от стандартного варианта **i815**), так как потребовались бы дополнительные технологические ухищрения. Поэтому был изменен принципиальный подход к генерации напряжения ядра. Если раньше значение **Vcore** являлось константным (с каким-то процентом разброса), то теперь оно меняется в соответствии со значением тока Фактически имеется определенная линейная зависимость. Более наглядно этот процесс можно пронаблюдать на иллюстрации, демонстрирующей разницу в работе **VRM 8.4** и **VRM 8.5**

Красным обозначены критические макси-

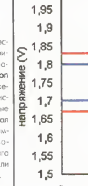


мальные/минимальные (используется термин "коридор") значения Vcore, а синим — диапазон статической расчетной нагрузки. Если картинка для случая с VRM 8.4 демонстрирует отсутствие какой-либо динамики и значение Vcore стандартно, то для VRM 8.5 строится так называемая "загрузочная прямая" (Load Line), где выдаваемое VRM значение Vcore линейно зависит от потребляемого процессором тока. По отзывам специалистов Intel, такая схема легко реализуема, не требует значительных затрат и оптимально использует потенциал 0.13 мкм технологии.

Вполне естественно, что такая оригинальная реализация Vcore потребовала определенных изменений в выводах процессорной микросхемы. В частности, изменились назначение и смысл сигналов, снимаемых с выходов VID. Если по спецификации VRM 8.4 с этих ножек задавалась величина отклонения Vcore, то теперь выводы VID задают некое базовое значение Vcore, определяющее смещение коридоров по высоте (см. рисунок). Новый pinout (разъем процессора) получил название FCPGA-2. На настоящий момент единственным чипсетом, поддерживающим этот разъем, является i815 B-Step.



Большинство западных сайтов, да и сама компания Intel, с сомнением относятся к возможности появления переходников FCPGA-2 -> FCPGA, однако компания PowerLeap уже объявило о создании варианта FCPGA-2 -> Slot 1, что, вообще говоря, сигнализирует о принципиальной возможности создания такого рода переходников. К сожалению, на данный момент неизвестна цена этого устройства. Вполне вероятно, что переходник с собственной реализацией VRM (как у PowerLeap) обойдется покупателям дороже замены материнской платы (конечно, при условии, что старую материнку вы продадите, а не выкинете в окно).



Тесты

Мы провели ряд тестов, наглядно демонстрирующих реальную производительность Celeron 1200 в игровых приложениях. Мы специально исключили все "неигровые тесты", так как журнал у нас все-таки про компьютерные игры, и вопрос о скорости нового ЦПУ мы рассматривали именно в этом аспекте.

Конфигурация стенда

Процессоры
Intel Pentium III 1000EB Мгц (133Мгц bus, Coppermine)
Intel Pentium III 750E Мгц (100Мгц bus, Coppermine)
AMD Athlon 1200 Мгц (133Мгц bus)
Intel Celeron 1200 Мгц (100Мгц bus, Tualatin)

Системные платы
Asus TUSL2-C (i815 B Step)
Soltek SL75KAV (VIA KT133A)

Видеоплата Gainward
CARDExpert GeForce3

Оперативная память
MICRON 256 M6 PC133

Жесткий диск
IBM 40 GB IC35L040AVER07-0

Операционная система
Windows 2000 Pro SP2

Монитор ViewSonic G255s (21")

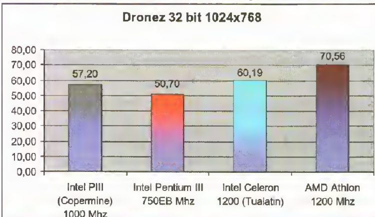
Драйвера
NVIDIA WHQL Detonator XP v21.83, DirectX 8.0a

Сердечно благодарим компанию "Атлантик Компьютерс" за предоставленный нам тестовый стенд.

Сводная таблица характеристик всех трех процессоров

3DMark 2001 32bit 1024x768	Game1 Low Detail	Game1 High Detail	Game4 Nature
Intel Pentium III 1000EB Mhz	77,60	25,50	16,40
Intel Pentium III 750EB Mhz	62,30	23,70	15,20
Intel Celeron 1200 (Tualatin)	82,30	30,90	22,50
AMD Athlon 1200 Mhz	66,90	29,70	17,50

Тестовые диаграммы



Unreal v4.36 [illegible] bit [illegible] utbench	
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	46,90
Intel Pentium III 750EB Mhz	32,23
Intel Celeron 1200 (Tualatin)	44,67
AMD Athlon 1200 Mhz	47,26

Quake III [illegible] bit [illegible]	
Intel PIII (Copermine) 1000 Mhz	126,00
Intel Pentium III 750EB Mhz	91,7
Intel Celeron 1200 (Tualatin)	109,00
AMD Athlon 1200 Mhz	140,40

Итоги

Подводя итог всему изложенному в статье, хочется добавить следующее.

А) Производительность нового процессора не впечатляет, однако заставляет задуматься. В тестах 3Dmark 2001 и Dronez Celeron 1200 уверенно обошел PIII 1000EB и местами Athlon 1200, на примере доказав преимущества высоких мегагерц. Однако на более "приземленных" и приближенных к жизни Quake III и Unreal производительность оказалось значительно ниже ожидаемой. Очевидно, сказалось кастрация системной шины до 100 Мгц.

Б) Ценовая политика Intel делает данный процессор весьма и весьма привлекательным решением. На данный момент Celeron 1200 Мгц можно приобрести в Москве по средней цене в 120$, что даже немного дешевле, чем стоимость Pentium III 750E Мгц. Как видно из тестов, производительность последнего на порядок ниже.

В) Можно констатировать появление очередного лидера в категории цена/производительность.

Г) Приобретая новую материнскую плату, покупателю необходимо ориентироваться на чипсет i815 B-Step, так как именно в нем заложен весь потенциал нового процессорного ядра Tualatin. ■

Благодарности

Земной поклон Дарье Новоторцевой, без чьего активного участия, помощи и терпения данная статья никогда бы не состоялась.

NT Computer

Спасибо компании "NT Computers" за предоставленные материнскую плату Asus TUSL2-C и процессор Celeron 1200. www.nt.ru



Спасибо компании "Атлантик Компьютерс" за предоставленный процессор Athlon 1200 Мгц. www.atlantic.ru



Приветствую наших постоянных читателей. Как всегда, хочу добавить пару словофроз по поводу составленных конфигураций.

Месяц этот выдался неурожайный на ценовые сенсоции. Немного упали цены на процессоры, материнки и память, немного подорожали мониторы, но никаких резких спадов/подьемов не замечено. Соответственно, единственным существенным изменением являются пертурбации с объемом оперативной памяти в конфигурации "Дешево и сердито". Так как SDRAM сейчас раздают чуть ли не бесплатно, и двойное увеличение памяти более чем оправдано в свете выхода Windows XP, мы с легкостью позволили себе замену 128 Мб модуля на 256 Мб модуль. Цена увеличилось несущественно, а вот производительность, по нашим расчетам, должна возрасти процентов на 10-15

В розничной продаже появился ряд интересных новинок, не попавших в нашу рубрику именно по причине своей новизны и необкатанности. В частности, в прайс-листах многих московских компаний обосновались процессоры Celeron (см. статью в этом номере) и Pentium III на новом ядре Tualatin. Замаячил на горизонте новый Duron 1000 с ядром Morgan. Компания Shuttle бесстрашно начала продажи материнки AV40 на крамольном чипсете VIA P4X266 (см. новости).

Наконец-то стали доступны процессоры Athlon XP, что незамедлительно было отражено в разделе "Тебя я видел во сне". Цена на эти процессоры пока еще высока, однако, думаю, уже через пару месяцев ситуация должна измениться, и вполне вероятно, что Athlon XP перебазируется также и в категорию "смерть тормозам"

"Дешево и сердито"

Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	80
Процессор: AMD K7 800MHz DURON (200 MHz, Socket A)	48
Вентилятор: Cooler AMD Duron Smart fan BALL ND-3B	5
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	21
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME"	29
Итого:	413

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI CS62-TC (FCPGA, i815EP, ATA100, Sound, ATX)	77
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	55
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	21
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	90
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX"	65
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME"	29
Итого:	412

"Смерть тормозам..."

Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)	102
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	85
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7	8
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	34
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm	105
Видеоплата: Palit 64Mb AGP GeForce2 PRO TV-Out	106
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	80
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Звуковая карта: Monster Sound MX-400	30
Итого:	618

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9BJA <Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX>	121
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	131
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	21
ПЗУ: 30, 7 GB IBM DTLA-307030 ATA100 7200rpm	105
Видеоплата: Palit 64Mb AGP GeForce2 PRO TV-Out	106
Дисковод 1: CD-RW 8xW/8xRW/32xR TEAC "W-58E"	80
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w	58
Звуковая карта: Monster Sound MX-400	30
Итого:	674

"Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, ATA100, Sound, ATX)	150
Процессор: AMD ATHLON XP 1800+ (266MHz, Socket A)	239
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9	14.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	68
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L060AVER07-0" (ATA 100 7200rpm)	158
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out	354
Дисковод 1: CD-RW HP 16x/ 10x/ 40x CD16Ri IDE RETAIL	151
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	251
Итого:	1605,5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (I850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	153
Процессор: Pentium-4 2000 (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423)	560
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400Mhz)	180
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm)	158
Видеоплата: 64Mb AGP ASUS V8200Deluxe "GeForce3" DDR TV in/out	354
Дисковод 1: CD-RW HP 16x/ 10x/ 40x CD16Ri IDE RETAIL	151
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	62
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03 (??? P4), 300w	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	251
Итого:	1984

Будем ждать

Что такое компьютерная игра и куда мы движемся?

Станислав Шульга
shulga@i.com.ua

Незадолго перед тем, как взяться за написание этой статьи, купил я Max Payne. Не то чтобы я сильно ждал релиза, но наслышан был много, грех для геймера со стажем не прикупить такое в коллекцию, к тому же хотелось протестировать своего «коня» на предмет соответствия нынешним системным требованиям. «Тестирование» затянулось на неделю и заключалось не только в стрельбе по плохим парням и беготне по зимнему Нью-Йорку. Баловство с камерой, разглядывание текстур на Максе и проверка окружающей обстановки на прочность занимали львиную долю обеденного перерыва. Взять хотя бы шипение простреленных банок с колой и виброкровати в борделе... Ребята в отделе были единодушны: лучшей графики пока еще никто не сделал.

Оглядывая дырки в кафеле очередного туалета, оставленные очередями из Ingram'а, подумалось о том же, о чем думалось три года назад, когда вышел первый **Unreal**. Как и Max, игра была революционной в плане графики и предъявляла пользователю такие же революционные системные требования. И как и тогда, подумалось: *«Доколе?»* До каких пор можно будет выезжать за счет проработанных спецэффектов, звука и других прелестей «упаковки» игры?

Ведь компьютерная игра — это не только графический движок. Это мир, в который мы погружаемся, его герои и его тайны. Это цели игры и возможности их достижения. Это и многое другое — вы сами легко можете продолжить список.

В этой статье я попытался разложить Игру на составляющие. Оценить, на каком уровне «развития» эти составляющие находятся сейчас и в каком направлении могли бы двинуться разработчики. Другими словами — что мы имеем сейчас и что мы, возможно, будем иметь в ближайшем будущем.

Все рассуждения, которые пойдут ниже, касаются одиночных режимов компьютерных игр. Многопользовательские режимы, в особенности что касается онлайновых, — это немного другая свадьба.

Три кита

Компьютерная игра складывается из многих компонентов. Но мой взгляд, эти компоненты можно свести к трем крупным игровым составляющим. Этаким трем китам, на которых держится все стройное (впрочем — когда как) здание игры.

Итак, киты у нас следующие.

Кит №1. Из чего возникает играбельность

Объектом моделирования для любой игры является некий процесс. Или процессы.

Например, стратегии моделируют экономические, социальные и финансовые процессы. Автосимуляторы — например, вождение гоночного болида. И так далее. При этом везде нам как игроком отводится важная роль, состоящая в том, что мы можем в той или иной мере влиять на этот процесс.

Из того, какой объект выбрали разработчики для моделирования, проистекает то, что будем в игре делать мы (то бишь, если финансовый — то деньги считать, если вождение — баранкой вертеть, и т.д.). Причем, естественно, перед нами возникает ряд преград и препятствий, которые нам предстоит успешно преодолевать для достижения победы (то инфляция, то глушитель отвалился...).

Ну так вот: количество и качества препятствий, перед нами возникающих, будучи помноженными на многообразие возможных путей их преодоления, в конечном итоге и определяют играбельность, а также реиграбельность. Последняя означает интересность игры для многократного прохождения (см. вставку с аналогичным названием).

Таким образом, мы получаем, что чем лучше и разнообразнее моделируется процесс(ы), тем выше играбельность и вообще увлекательность.

Кит №2. Зачем нужна игровая вселенная

Можно погрузить игрока в экономику средневекового государства, а можно — отягощать проблемами фондового рынка 70-х годов. Причем в обоих случаях это будет моделированием финансового процесса.

Можно симулировать воздушные бои Второй мировой, а можно — «Бурю в пустыне». Причем в обоих случаях это будет моделированием процесса пилотирования самолета.

Уловили, куда я клоню?

Сам по себе процесс — это скелет, на котором строится игра. А мясом и кожей для него выступает *содержательная часть игры*. Например, **Warcraft** и **Command & Conquer** моделируют один и тот же процесс, однако в одном — орки, а в другом — танки.

Да — мы говорим об игровой вселенной, причем в самом широком смысле слова. Она может быть как совершенно элементарной, так и крайне насыщенной и богатой. Интересность игровой вселенной для нас с вами (например, в России фэнтези популярнее, чем киберпанк) и ее продуманность (если бы в Quake оружие не было сбалансировано, нафиг бы он кому был нужен) напрямую определяют то, насколько нам понравится игра как таковая и насколько нам будет хотеться ее проходить.

К тому же выбор вселенной автоматически определяет многие игровые элементы. Например, если фэнтези, то нужны мечи и магия, а не автоматы и ядерные ракеты. И если «Буря в пустыне», то не на кукурузнике же мы летать будем...

Кит №3. Предпочтения глаз, ушей и пальцев

Третье и последнее. *Техническая реализация игры.* То, о чем говорилось в самом начале статьи. Графический движок, звук, дизайн, интерфейс управления. Короче, все то, что мы в игре видим, все то, что мы слышим, и то, как мы этим управляем.

Один и тот же игровой мир может быть сделан на совершенно разных, скажем так, программных основах. Грядущий **Warcraft под номером три** в плане содержания будет все тем же миром, но уже в трехмерном исполнении. То же самое можно сказать и о **Neverwinter Nights** — Forgotten Realms прощается с Infinity. Нас ждет все тот же Faerun, который мы излазили вдоль и поперек, от Spine of the World до Tethyr.

Оригинальное содержание или еще никем не моделировавшийся ранее объект игры (помните, как популярны оказались симуляторы охоты?) могут быть сведен на нет убогой графикой и неудобным управлением. В то же время красивая графика и удобный, понятный интерфейс, который можно освоить в первые десять минут, могут сделать из игры хит, даже если в ней нет ничего особенного в плане содержания.

Помимо чисто эстетического и пользовательского аспектов, «упаковка» в некоторых случаях сильно влияет на играбельность. Одна из первых действительно трехмерных стратегий, Myth, «брала» тем, что рельеф и погодные условия становились факторами, которые нельзя было не принимать во внимание. До того

«холмы» и «леса» на картах были архитектурными излишествами, почти не влиявшими на тактику ведения боя, а в Myth их следовало учитывать. Брошенная гномом бутылка с зажигательной смесью вполне могла скатиться по холму на свой отряд, а стрелы, пущенные лучниками, застревали в кронах деревьев. В результате один и тот же эпизод игры — например, бомбометание по толпе гноллов, идущих на штурм безымянной высоты — можно было переигрывать энное количество неповторимых раз.

Графика, звук, интерфейс и управление — это одежка, по которой встречают и по которой ценят. При этом основой остается избранный для моделирования процесс, а мясом и кожей, как говорилось, является сама по себе игровая вселенная, на этом процессе базирующаяся. И, собственно, — мы с вами только что ответили на вопрос, из чего состоит компьютерная игра.

Коктейли в ассортименте

Комбинация, коктейль, смесь этих трех составляющих дает нам то, что мы называем компьютерной игрой. Более того, долевое участие этих составляющих во многом определяет жанр компьютерной игры. А их проработанность, сбалансированность, логичность и развитость делают игру или хитом, или добротным середнячком с ограниченным числом поклонников, или очередным сезонным отстоем, о котором, отплевавшись, забудут через месяц после релиза.

Причем совсем необязательно, чтобы все три «кита» одинаково сильно выпирали. Сильная проработка одной из трех составляющих вполне может дать хит всех времен и народов. В Civilization особых графических красот не было, но тем не менее игра сделалась классикой. Далее, возьмем Starcraft. Blizzard сумела создать три оригинальные и сбалансированные между собой расы, но в плане графики там не было ничего выдающегося — вышедший за полгода до релиза Starcraft Total Annihilation уже использовала трехмерный движок. Причем на то время это было революция, предопределившая успех TA. Если говорить о личных впечатлениях от Starcraft — первые два уровня терранской кампании я проходил через не хочу именно из-за того, что графика оставляла желать лучшего.

Продолжая тему Blizzard: вторая серия Diablo не блистала красотами. Вышедший почти одновременно Icewind Dale был намного привлекательнее в плане графики. Не говоря уж о сюжете. И тем не менее, «близы» вновь сумели создать истинно манчкинскую игру, сделав упор на процессе hack&slash в сочетании с коллекционированием шмоток и оружия.

К чему я? К тому, что, исходя из всего этого, мы с вами можем отправиться куда угодно. Посмотреть, что требуется для того, чтобы игра обрела хитовость. Проанализировать хиты прошлого и легко объяснить, благодаря чему та или иная игра сделалась хитом. Выяснить, что предложит игровая индустрия в ближайшем будущем. Последним и займемся.

Проанализируем тенденции грядущего развития компьютерных игр.

Железные тенденции

Если говорить о тенденциях, определявших развитие компьютерных игр на протяжении последних десяти-пятнадцати лет, то одной из основных можно назвать *прогресс технической составляющей*. Программисты ваяли новые графические движки, к дизайну пространств и уровней привлекались профессиональные архитекторы, интерфейс улучшался в сторону большей «дружелюбности».

Если описывать эту тенденцию в математических терминах, то лучше всего подходит асимптота. Для тех, кто давно закончил школу, напомню: есть кривая линия, которая бесконечно приближается к оси координат или прямой, параллельной ей, но в принципе не может ее пересечь. В нашем случае параллельная прямая — это фотореалистичность игрового пространства. Оно же асимптота. Другими словами, каков бы ни был графический движок, его всегда можно будет отличить от реального видео.

Если говорить о характере совершенствования графических движков, то в первые годы развития тех же трехмерных шутеров (First Person Shooter) прогресс был заметен невооруженным глазом и продвинутость графики служила чуть ли не превалирующим фактором в оценке игры.

Сейчас кривая развития графики подбирается к фотореализму. То есть улучшить можно будет до бесконечности, но улучшения эти скоро придется рассматривать хорошо вооруженным глазом и после того, как вам скажут, где их искать.

Превалирование этого фактора — оформительской части компьютерных игр — я бы отнес к общим тенденциям развития PC-платформы, тенденциям на рынке «железа». Конкуренция есть конкуренция. Фирмы, производящие «железо» для наших тачек, изо всех сил выбиваются, чтобы оставаться в струе. Новые «камни», новые материнские платы, новые графические ускорители... С каждым годом под машиной high-end подразумевается все более и более навороченный компьютер. Разработчики программного обеспечения (как и игр) не отстают от своих коллег. Выходят новые программные продукты, которые требуют все больших ресурсов.

Кто является ведущим в этой связке? Конечно, производители комплектующих. Их усилиями каждый из нас имеет сейчас на столе такой компьютер, какой сорок лет назад с трудом умещался на этаже какого-нибудь НИИ. И пока железячники гонят волну, выбрасывая на рынок все более и более продвинутые устройства и платы, разработчики игр будут стремиться за ними поспевать.

Пока на рынке появляется более мощное железо, будет меняться и оформление игр. От лучшего к еще лучшему.

Но, как уже говорилось выше, процесс теряет свою крутизну. Для таких жанров, как FPS, авиа и прочих симуляторов, трехмерных приключенческих боевиков а-ля Лара Крофт, процесс достигает своего предела. Геймеры привыкли к хорошей графике. Отлично сделанные модели, интерьеры и спецэффекты — это уже требование по умолчанию, на исполнении которого не въедешь на Олимп популярности. Во-вторых — сделать что-то особенное с каж-

Реиграбельность

Бывают игры, которые красивые и увлекательные, но — на один раз. Один раз прошел — и все, больше не хочется. Почему? Чаще всего — потому что во второй раз придется повторять ту же самую комбинацию действий.

Вам наверняка знакомо такое понятие, как реиграбельность (replayability), означающее, насколько интересно будет игру проходить по второму и сотому разу. Интерес в повторном прохождении кроется в возможности пройти по одному и тому же пути каждый раз по-разному.

Игр, обладающих реиграбельностью, конечно, не миллион. Их мало. Но — они есть. В свое время я долго (месяца три) играл в Capitalism. Экономической стратегией его назвать трудно — я бы определил это как симулятор управления бизнесом. И, насколько я знаю, студенты Гарварда даже использовали его на практикумах по менеджменту. Так вот... В Capitalism один и тот же сценарий можно было отыгрывать десятками различных способов. Можно было вкладывать деньги в куплю-продажу и потом развивать производство, а можно было спекулировать на фондовом рынке, отбивать контрольный пакет и покупать тех, кто уже развил производство.

Или — Icewind Dale. Вспоминаются мои эксперименты с составом команды. Три файтера, один клерик, один маг с воровскими наклонностями. Три мульти: воин-маг, воин-вор, клерик-маг и танк-файтер. Комбинаций команды — масса, а как следствие — тактика боя каждый раз оказывается иной. Как-то в *fido7.ru.game.rpg* проскакивала инфа о том, что кто-то прошел игру одним паладином. Надо будет попробовать...

дым годом становится все труднее и труднее. То есть тенденция в развитии игр, ориентированная на создание красивой одежки, возможно, не будет уже иметь того влияния, которое она имела в последние десять лет.

«Технический фактор» пока еще остается актуальным для RPG, RTS, GodSim. Переход этих жанров в трехмерное пространство начался. Насколько быстро он достигнет своего предела? Появление **Black & White** убедительно говорит о том, что ждать придется недолго.

Секонд-хенд

В плане содержания я бы подразделил игры на три группы: 1) игры, основанные на портированном из других областей культуры содержании; 2) игры, сопровождающие «основной продукт»; 3) оригинальные проекты.

К первой группе можно отнести практически весь жанр RPG. Подавляющее большинство таких игр — это перенесенные на PC-платформу ролевые настолки (AD&D и другие системы), которые в свою очередь ведут свою родословную от фэнтезийных и научно-фантастических (Sci-Fi) вселенных. Мне могут возразить — дескать, недавно вышедший **Arcanum** не является ни первым, ни вторым. Но что могу ответить: данный игровой мир относится к так называемому паропанку (steam punk), и ноги растут из совместного романа двух классиков киберпанка Брюса Стерлинга и Уильямо Гибсона — «Дифференциальный исчислитель».

Твердо шагающий по планете First Person Shooter также недалеко ушел от традиционного содержания: война с пришельцами в **DOOM-I/II**, **Quake**, **Unreal**, **Half-Life**. **Heretic** и **Hexen** — те же фэнтези-сопли, только по-другому розмазанные. И если не война с пришельцами, то война с «плохими парнями», будь то фашисты из **Wolf 3D** или конкурирующая бригада братков из **Kingpin**. Список ожидаемых на следующий год релизов также не вызывает особого оптимизма: **Duke Nukem Forever**, **Unreal 2**, **Return to the Castle Wolfenstien**, **New DOOM**. Разработчики идут по давно наезженной колее сиквелов.

RTS? Вспомните 95-96 годы. Противостояние двух столпов жанра **Warcraft II** и **C&C**. С тех пор игровые миры RTS в основном делятся на все те же фэнтези и все то же «звездное» Sci-Fi.

Ко второй группе я отношу те игры, которые заведомо делаются вдогонку чему-то более основательному. Хрестоматийный пример в империи Лукаса основным номером «работают» его кинофильмы. Помимо этого, в ассортименте есть все, от пластмассовых Дартов Вейдеров и до подарочных сервизов, на которых изображены сцены битвы при Татуине. Компьютерные игры являются таким же сопутствующим товаром, который хорошо расходится, особенно в первые несколько недель после премьеры фильма. Кроме **Star Wars** в качестве ледокола, за которым в фарватере тянутся компьютерные игры, можно упомянуть **Star Trek** и **Indiana Jones**, по мотивам которых тоже не первый год штампуются игры.

Но PC сейчас «портируется» все то, что более-менее хорошо идет в других секторах индустрии развлечений. То, что уже прошло испытание кассой. И я думаю, так будет продолжаться и дальше, причем с возрастающим размахом. Когда находят рудную жилу, то ее разрабатывают до упора. Причем «портируются» не только уже бывшие в употреблении игровые вселенные и их герои. На PC-платформе пытаются — успешно и не очень — реализовывать устоявшиеся жанры кино и литературы. Преемственность видна невооруженным глазом: FPS наследует традиции боевиков, герои-одиночки, спасающие мир, или командные операции бесчисленных и очень строго засекреченных групп «Альфа-Дельта-Омега». У **Tomb Raider** ноги растут из приключенческого кино наподобие похождений Индианы Джонса. Квесты являются прямыми наследниками детективного жанра (пиксель-хантинг как метод сбора улик).

Мое личное отношение к подобному состоянию дел двойственно. С одной стороны, печально наблюдать ничем не регулируемое размножение фантастических миров, приключенческих сюжетов на PC и дефицит оригинальности. Грустно, читая очередной обзор по ожидаемому релизу, с первых абзацев натыкаться на что-то типа: «действие происходит в системе HJ-99kkJ в самый разгар конфликта между гильдией космических торговцев и Федерацией Независимых Сил». Упоминавшийся выше Max Payne в плане содержания — не более чем очередная вариация на тему обиженного всеми подряд «человека с ружьем» (полицейского, спецназовца в отставке, подставленного разведчика), которому «нечего терять». Тема, затертая до дыр.

С другой стороны, состояние дел вполне естественно для столь молодой области культуры, как компьютерные игры. Персональный компьютер (PC и Mac) появился чуть больше двадцати лет назад. Но мой взгляд, игры сейчас переживают период становления и в плане содержания во многом зависят от той традиции, которая существовало до них. Фантастическая литература и кино, приключенческие фильмы и триллеры являются главными источниками, к которым обращаются создатели игр. Которые (не стоит забывать) сами являются еще достаточно молодыми людьми, далеко не всегда «отягощенными» гуманитарным багажом или серьезным жизненным опытом, дающим возможность шагнуть за пределы традиций массовой культуры последних десяти-пятнадцати лет и найти другой материал для реализации своих идей.

Пока же есть смысл утверждать, что во многом материал и содержание, на котором делаются игры, *вторичен*. Это секонд-хенд, пользованное и не раз.

Но, несмотря на засилье заимствованного, оригинальные проекты были, есть и, надеюсь, будут.

Например, **Dreams to Reality** от Cryo. Приключенческий боевик, не пользовавшийся особой популярностью среди игрового люда. История о мальчике, путешествующем по стране сновидений. Плавающие среди пустоты острова, странные постройки и не менее странные существа, среди которых особенно выделялись гномы с колпаками разных цветов.

Интерпретацию кэрролловской **Алисы** от **American McGee** лично я рассматриваю как отдельностоящее явление. Параноидальный лабиринт так же похож на кэрролловский оригинал, как «Сталкер» Тарковского на «Пикник на обочине» Стругацких. Путешествуя по фантазиям малолетней самоубийцы, я редко вспоминал о странной, но доброй сказке, в которой было полно разных физико-математических парадоксов.

Planescape: Torment. Со мной могут поспорить, что это «настольный» мир AD&D, но я готов постоять за свое мнение. Мир **PS:T** весьма ощутимо отличается от фэнтезийных и SF миров. Да, тут есть магия и даже эльфы, но сама концепция multiuniverse имеет гораздо более старые корни, чем фантастическая литература последних пятидесяти лет. Я не знаю, кто разрабатывал сеттинг игры, но разработчики явно изучали древнеиндийскую мифологию и, может быть, даже читали «Розу мира» Даниила Андреева, в которой есть похожая многослойная вселенная. Говоря о героях, сюжете и философской основе — более сильной игры в этом плане я на сегодняшний день не знаю. В моем личном рейтинге по критерию «Содержание» это — игра номер один на сегодняшний день. Если кто-то хочет поспорить — пишите прямо на e-mail.

И последним назову **Myst**. Комментарии нужны?..

Резюмируя: оригинальное содержание есть. Мало, но есть. Как будет развиваться ситуация дальше? Ожидает ли нас что-то новое в содержательном аспекте? Будет ли оригинальность материала игр магистральным направлением? Скажу честно — особых откровений в этом плане я от разработчиков не жду. Появления Игры, герои которой будут равнозначны героям культовых фильмов или книг, вряд ли стоит ожидать в ближайшее время. Единственное исключение — это Лара Крофт, которая при всей своей одиозности и затертости тем не менее сумело выйти за рамки компьютерных игр и стать культовым персонажем мирового значения. Но, как известно, исключения (особенно такие...) только подтверждают правило.

Перспективы симуляции

Возвращаемся к основе. К тому, что, собственно, симулирует-моделирует игра и что в ней делает игрок. Тут возможностей сотворить что-то новое — конь не валялся. Я думаю, что именно на этом направлении следует ожидать появления серьезных хитов.

Поиск новых объектов для «оцифровки», добавление в устоявшиеся жанры новых возможностей влияния на игровой мир дают свои результаты. Небывалая популярность The Sims — отличнейший тому пример. До Maxis никто не пытался «оцифровать» жизнь простой американской семьи в таких натуралистических подробностях. Maxis попробовали — и попали в точку. Играют все, и пионеры, и пенсионеры. Симулятор жизни с элементами RTS и RPG. Впрочем, по поводу жанровой принадлежности можно спорить, чего тут больше — экономики или раскачки характеристик персонажа.

В The Sims был выбран оригинальный объект для моделирования. Оригинальный, потому как в основном разработчики заняты переносом на PC глобальных и локальных военно-политических конфликтов, а тут вдруг — жизнь обывателей в американской глубинке. И оказалось, что вполне даже ничего, своих интриг хватает. То каша подгорит, то кто-то посреди ночи звонит, то соседи с визитом (кто из вол?!). Оказывается, для того, чтобы игра имела высокую динамику, совсем не обязательно вываливать на голову геймера историю очередного передела мира.

Что еще может быть положено в основу? Какие события? Года три назад я написал письмо в другое издание, занятое обзорами компьютерных игр. Помимо всего прочего, там было предложение для возможных разработчиков насчет новой темы для игры. Поскольку за прошедшее время подобной игры не появилось, я считаю, что тема актуальна до сих пор. Студенческая жизнь. Те, кто там был, и тем более кто еще пребывает в стенах альма-матер, поймут меня без слов. Те, кто там будет, — потом вспомните слово старого рецидивиста, отмотавшего срок и на стационаре, и на вечернем. Но такой теме можно сделать все что угодно. RPG, в которой можно отыграть роль хоть шалопая, прогульщика и непрогульщика сдающего очередную сессию, но зато очень популярного в своей группе (особенно среди девушек), хоть отличника с замашками манчкина, единственная цель которого — закончить вуз с красным дипломом. Юморной квест, в котором цель главного героя — найти пропавшую неизвестно куда за два дня до защиты дипломную работу. Наконец, шутер, где преподавателей можно закидать тухлыми яйцами, а ректору — вылить на голову ведро с краской.

Завершая этот блок, хочу обратиться к разработчикам. Господа, в мирной жизни много интереснейших элементов и событий, которые достойны переноса на PC-платформу. Оглянитесь вокруг! Сколько наша (в особенности — постсоветская) действительность таит в себе интригующих событий, на которых можно сделать игры?.. Именно. Неизмеримо много.

Выводы

Время графических и звуковых движков как локомотивов, вытягивающих игры на верхушки хит-парадов, проходит. Красивая графика и реалистичная модель мира — это то, что сейчас уже является требованием по умолчанию. Да, совершенствовать «упаковку» можно будет до бесконечности, но революционных шагов в этом плане ожидать не стоит. Через пару лет нововведения уже будет трудно разглядеть невооруженным глазом даже после большой рецензии со скрупулезнейшим разбором игры. Таких рывков, какие были в промежутке между релизами Wolf 3D и Max Payne, ожидать не стоит. И это относится не только к FPS, но и к другим жанрам, в которых графика играла определяющую роль.

Касательно содержания игровых вселенных, тематика игр еще долго будет колотиться о рамки традиционной фантастики всех цветов и боевиков класса «убей-их-всех». Материала, который наработала фантастическая литература и кинематограф за последние пятьдесят лет, хватит еще надолго. Я думаю, лет на десять как минимум. Прямое перетаскивание уже хорошо знакомых фильмов и книг на PC-платформу и «оригинальные», но вызывающие устойчивое дежа вю космические и фэнтезийные миры в красочной полигональной упаковке — это будет продолжаться еще долго. Что, впрочем, не исключает появления самостоятельных, ни на что не похожих вселенных и культовых героев масштаба Лары Крафт и — что гораздо приятнее — Ядреного Дюка. Но вряд ли эти редкие всплески оригинальности перебьют общий поток.

Прорывов, на мой взгляд, стоит ждать в нахождении новых объектов и процессов, которые моделируются в играх. Многочисленные опыты по смешению жанров, которые имеют место быть, как раз и есть показатель активности разработчиков в данном направлении. Кроме того, появление таких игр, как The Sims, где происходит отход от симуляции боевых действий и где разработчики обращаются к «мирной» тематике, тоже является радостным показателем. Тенденция есть. И если где-то и стоит ждать прорывов, то именно на этом направлении развития компьютерных игр.

Будем ждать ■

Иван Гусев aka Namezido (igusev@onego.ru)

ДОЛГАЯ ДОРОГА К СЛАВЕ

ПУТЬ REMEDY ENTERTAINMENT

С этого номера в "Игромании" стартует цикл статей, посвященных главным действующим лицам в игровой индустрии, а именно: разработчикам игр и их издателям (возможно, материалы будут появляться не каждый номер, но то, что данный текст не последний, — факт). Как и положено, все новое начинается с короткой интродукции.

Спорить на тему, кто появился раньше: издатель или разработчик, — все равно что ломать голову над извечным вопросом, что было раньше: курица или яйцо. Давно все это происходило, очень давно. Сорок лет назад американские ученые придумали электронное развлечение, которое их потомки посчитали первой компьютерной игрой. Кем были те ученые, разработчиками (да, конечно) или издателями (вполне вероятно)? Лично меня подобная казуистика не интересует. Надеюсь, вас тоже.

В мире существуют сотни контор-разработчиков и десятки контор-издателей. Вот уже пару десятилетий трудовые пчелки-разработчики и капиталисты-издатели работают в одной упряжке, а как говорил пес Шарик из мультфильма "Зима в Простоквашино", «совместный труд объединяет". Одни предпочитают долгие матримониальные отношения (например, Core Design и Eidos Interactive), другие, вынужденно или по собственному желанию, часто меняют партнеров (Ritual Entertainment).

Жизнь издателей и разработчиков насыщена событиями: контрактами, банкротствами, судебными исками. Им есть ради чего жить и бороться. Судите сами, игровая индустрия растет в геометрической прогрессии. Прогнозируемые доходы разработчиков и издателей в ближайшие 5 лет составят "всего" *86 биллионов (!) долларов*.

Игровая индустрия видела много взлетов и падений. Однако нас неудачники не интересуют. Только лучшие из лучших станут объектами пристального внимания и попадут на страницы "Игромании". Поэтому не будем зря расходовать журнальную площадь, оставим в стороне долгие вступления и перейдем непосредственно к теме. Сегодня разговор пойдет о Remedy Entertainment, создателе "лучшего action 2001 года".

Что слоны думают о Remedy?

Вместо эпиграфа:

Сидят в окопе немец, француз и финн. Вдруг видят: идет слон.

Немец думает:

— Вот слон, такое большое животное! Хорошо бы его приспособить к военному делу.

Француз думает:

— Вот слон, такое большое животное! Интересно, как у слонов обстоит дело с любовью?

Финн думает:

— Вот слон, такое большое животное! Интересно, что слоны думают о финнах?

(Самый правильный анекдот о финнах)

Приведенный в качестве эпиграфа анекдот демонстрирует всю суть финской нации. Финнам не все равно, ЧТО о них думают другие. Многие годы Финляндия воспринималась Западом как окраина Европы. Финны по сей день страдают от стереотипов. В Скандинавии обожают рассказывать анекдоты о финнах, выставляя их этакими тугодумами, не понимающими шуток и любящих разве что рыбалку и сауну. Финны обижаются и пытаются доказать, что, мол, все совсем не так. И надо признать, в последнее время им это удается.



Старый логотип Remedy.

Новый логотип Remedy.

Лето 2001 года финны запомнят надолго. Запомнят как лето подлинного национального триумфа. Нет, группа HIM не заняла первого места в Billboard. Нет, финская водка «Коскенкорва» не сравнялась по продажам со «Smirnoff». Нет, про финнов не перестали слагать анекдоты. Просто появился Max Payne, четыре года вынашиваемый финской студией Remedy Entertainment. Мир уже никогда не будет прежним.



Логотип LucasArts.

Маленькая студия с большими амбициями

Remedy Entertainment в игровой индустрии прошла путь от Золушки до принцессы, и беды начинающих студий-разработчиков здесь знают не понаслышке. Где-то в 1995 году программиста Самули Сувахоку озарило: почему бы не создать свою компанию по производству *kick-ass-игр* (в Remedy до сих пор очень любят выражение «kick-ass» и при каждом удобном случае его употребляют). Подумал-подумал Самули, написал бизнес-план, подключил своих друзей-энтузиастов, и *18 августа 1995 года* маленькая команда Remedy Entertainment уже пила шампанское за успех начатого предприятия. В штате студии числились шесть человек, а работали горячие финские парни в убогой гаражеобразной конторе, даже не мечтая о приличном офисе.

— *Мы очень довольны тем, что живем и работаем в Финляндии,* — сказал как-то раз Петри Ярвилехто, сотрудник Remedy с самого основания студии. — *Здесь полно талантливых людей, но не очень много компаний-разработчиков, так что нам удалось собрать отличную команду.*

Итак, несколько хороших парней задумали создать несколько хороших игр. Их первый проект носил устрашающее название Death Rally. На поиски издателя ушло долгих шесть месяцев. В 1996 году простенькая аркада Death Rally была издана компанией Apogee. Продали ни много ни мало 90 тысяч копий "смертельной гонялки", что для студии-новичка просто великолепно.



Отец-основатель Remedy Самули Сувахоку спрашивает по телефону: «Так мы продали миллион копий Max Payne или пока нет?!»



● Осси Турпинен гордится тем, что именно он придумал фамилию Payne.



● Remedy: «семейное» фото.

Гонки гонками, но подошло время, когда в Remedy почувствовали, что команда готова для куда более солидного проекта. Воображение финнов будоражили 3D-акселераторы, произведшие настоящую революцию в игровой индустрии. Ребята сразу же захотели проверить их на прочность и решили создать игру, которая сумеет выжать все соки из 3D-ускорителей.

В конце 1996 года в Remedy всерьез задумались о "крутом" 3D Action. Череда "мозговых штурмов" не прошла даром — родилась идея кинематографичного Max Payne. Сюжетные наброски и дизайновые наработки были предоставлены боссам из Apogee и хорошо приняты. Remedy подписала контракт с 3D Realms, дивизионом корпорации Apogee, работа закипела. И хотя в графе "дата релиза" значилось преславутое "*When it's done*", никто даже не предполагал, что процесс изготовления шедевра займет больше 4 лет. Впервые Max Payne был представлен публике еще на E3'1997. Официальный сайт игры открылся в июне 1998 года. Престижный журнал PC Gamer в свое время внес Max Payne в список "*самых ожидаемых игр 1999 года*". Max Payne вышел только летом 2001 года, несмотря на то, что его создавали не шестеро энтузиастов, а 24 профессионала. Причем работали они не в гараже, а в новеньком офисе в родном городе Эспо, в 15 минутах езды от Хельсинки.

В 1998 году мир уже хорошо знал о существовании маленькой финской студии, делающей БОЛЬШУЮ игру. Вместе с известностью пришли проблемы. Кампания LucasArts потребовала, чтобы Remedy сменила логотип. Он, видите ли, чересчур напоминает лукасовский. Дело едва не дошло до суда, но потом финны плюнули на все и сделали себе новый лого, лучше прежнего. Так уж устроен этот мир, а история Remedy — это история Max Payne, но и история Max Payne — это история Remedy.



● Сэм Лейк (Макс Пэйн во плоти) и Петри Ярвилехто (глава проекта Max Payne).

Как это было

Первоначально игра называлась Dark Justice. Затем выяснилось, что уже существует боевик под таким же названием, и игра на время лишилась имени. Главного героя будущего шедевра от Remedy долго звали просто Max, пока в один прекрасный день консультант Remedy по оружию Осси Турпинен не придумал ему фамилию Payne (за что, очевидно, был премирован ящиком пива и бесплатным походом в сауну). Поскольку разработчики изначально напирали на харизматичность личности главного героя, то игра в конце концов получила гордое название Max Payne.



● "Pool party", проведенная Remedy на свое четырехлетие.



● Презентация Max Payne. Пока народ дивится, команда разработчиков спешит к барной стойке.



Братание Remedy и 3D Realms.

Сценаристом Max Payne стал Сэм Лейк Несмотря на то, что в процессе разработки сюжет несколько раз корректировали, основной сторилайн сохранился без изменений. Он полностью соответствовал замыслам сотрудников Remedy, никогда не скрывавших своей большой любви к современным голливудским боевикам. Кстати, Сэм Лейк является не только автором сюжетной линии игры. Свою внешность Макс Пэйн также позаимствовал у сценариста.

Много времени занял подготовительный период разработки. Мапперы специально слетали в Нью-Йорк, чтобы лучше понять атмосферу великого города. Из поездки они привезли пять с половиной тысяч цифровых фотографий и около 12 часов видеозаписей.

— *Поскольку местом действия Max Payne выбран Нью-Йорк, для вдохновения и ради реализма мы использовали фото- и видеоматериалы, снятые том,* — сказал один из художников Remedy **Тиму Хейнилехто**. — *Оказалось, это успешный метод. Хорошо сначала изучить реальные локации и использовать увиденное в качестве отправной точки при создании карты.*

Конечно же, привезенное добро пригодилось, но все равно Нью-Йорк от Remedy больше похож на Хельсинки С оригиналами граффити, которого полным-полно в Max Payne, желающие могут ознакомиться в метро столицы Финляндии Ездили, видели...

Нельзя не сказать пару слов о *bullet-time*. Послушаем **Петри Ярвилехто**, главу проекта Max Payne.



В этом здании расположен офис Remedy.

Remedy на отдыхе.

— *Bullet-time — то, что мы задумали с самого начала Мы хотели сделать slow motion элементом боевой системы и в ходе разработки рассматривали разные варианты его включения в геймплей. Вариант, на котором мы остановились, был вставлен в игру за 6 или 8 месяцев до того, как оно ушло на "золото". Естественно, "Матрица" также послужила объектом вдохновения для bullet-time.*

Оригинальная находка теперь стала яблоком раздора. Студия **Io-Interactive**, судя по всему, использует bullet-time в **Hitman 2** Ребята из Remedy бурчат себе под нос что-то о плагиате, но не спешат обращаться в суд. В конце концов, не они же придумали slow motion.

Много ли надо финнам для счастья?

В начале лета 2001 года Max Payne ушел на "золото". И разработчики, и издатель ожидали теплого приема игры, но никак не рассчитывали на подобный феноменальный успех.



Пэйн... Макс Пэйн.

Max Payne возглавил рейтинги продаж по обе стороны Атлантики. в Европе — немедленно после выхода, в США — спустя месяц после релиза, скинув с вершины адд-он к **Diablo** и ненавистных **The Sims** Всего на сегодняшний день продано около миллиона коробок с игрой

Что дальше? Полагаю, вы в курсе последних новостей Команда разработчиков взяла двухнедельный отпуск, который, по собственному признанию, провела в саунах с пивом в руках. С **Collision Entertainment** заключен контракт на съемки фильма Max Payne. Начата работа над **Max Payne 2**.

Финны — очень мнительный народ. Им действительно важно знать, что о них думают другие, думают ли вообще и хорошо ли думают. Международный успех Max Payne вдохновил нацию на жизнь и подвиги. В Финляндии больше не задаются вопросом *"Интересно, что слоны думают о финнах?"* На повестке дня: *"Интересно, а что слоны думают о Max Payne?"* ■

ПАПОЧКА ЛЮБИТ МАКСА

Эксклюзивное интервью с Сэмом Лейком, сценаристом Max Payne

Если студию Remedy можно назвать мамой Max Payne, то Сэм Лейк справедливо претендует на роль папочки. Он не только написал сценарий игры, заставившей мир по-другому посмотреть на жанр action. Он подарил Максу Пейну свое лицо. Гримасы Пейна, убивающего очередного негодяя, долго стоят перед глазами, а выражение на лице Макса, стоящего на крыше небоскреба, наводит на мысль: именно так и должен выглядеть человек, совершивший кровавое правосудие.

«Игромании» потребовалась несколько дней, чтобы договориться об интервью с Сэмом Лейком. PR-служба Remedy усиленно оберегала его от назойливых журналистов, однако в конце концов сдалась. Результат короткой и жутко эксклюзивной беседы с Сэмом Лейком — перед вами.

Мания: Расскажите немного о себе. Где вы родились, где работали и как начали сотрудничать с Remedy?

Сэм Лейк: Я родился в Финляндии в 1970 году. Изучал английский язык и литературу в Университете Хельсинки, затем стал учиться на сценариста в Театральной Академии Финляндии. Зная, чем я занимаюсь, мой старый друг Петри Ярвилехто попросил меня сочинить тексты для Death Rally, первой игры от Remedy. С тех пор я работаю на Remedy.

Мания: Как появилась идея Max Payne? Сюжет был предложен начальством студии или создан исключительно вашими усилиями?

Сэм Лейк: Проект запустили, имея на руках лишь черновые наброски. Игра называлась «Темное правосудие» и рассказывала о войне полицейского с наркодельцами. Меня привлекли к проекту на очень ранней стадии разработки, рассказали замысел и попросили написать полноценный сценарий. В финальной версии от первоначальных набросков остался лишь наркотик Valhalla и Макс Пейн в качестве агента. Сюжет и все персонажи созданы мной, но ничто не рождается в вакууме. Я много раз встречался как с командой разработчиков из Remedy, так и со Скоттом Миллером и Джорджем Бруссардом из 3D Realms. Их советы оказались очень ценны, они сильно повлияли на конечный результат.

Мания: Кто предложил использовать вашу внешность при создании образа Макса Пейна? Сразу ли вы согласились на это?

Сэм Лейк: Я совершенно случайно стал моделью для Макса Пейна, это всего лишь совпадение. В процессе разработки я предложил использовать стиль графических романов, для того чтобы рассказывать историю Пейна. И принес в офис несколько своих фотографий, желая показать, что я имею в виду. Идея всем понравилась, и, к моему удивлению, ребята из Remedy предложили мне попозировать в качестве главного персонажа игры. Вы должны понять, в начале проекта графика была менее реалистичной, чем непосредственно перед релизом, и я не догадывался, на какое большое дело соглашаюсь. Я полагал, что останусь гораздо более неузнаваемым. Живи и учись...

Мания: Каковы ощущения, когда ваше лицо используется в качестве лица персонажа компьютерной игры и рекламируется повсюду?

Сэм Лейк: У меня было много времени, чтобы привыкнуть к этому. Когда я вижу скриншоты или постеры с Максом, я думаю о нем как о Максе, а не как о себе. Разница есть. Мрачный вид мистера Пейна не свойственен мне. Тем не менее, я горжусь тем, что стал моделью для Пейна. Хотя гораздо больше я горжусь тем, что написал сценарий игры.

Мания: Узнают ли вас теперь люди на улицах?

Сэм Лейк: Даже если узнают, то молчат. Не думаю, что узнают. И это хорошо. Полагаю, я бы чувствовал себя очень неуютно, если бы люди пялились на меня, когда я прохожу мимо.

Мания: Большинство сотрудников Remedy обожают боевики. Какой жанр предпочитаете вы?

Сэм Лейк: Я — большой фанат кино в целом. Хорошее кино есть хорошее кино, независимо от жанровой принадлежности. Сочиняя Max Payne, я наслаждался мрачными, закрученными триллерами, особенно с сильными психологическими линиями. Отмечу несколько моих любимых фильмов: «Семь», «Обычные подозреваемые», «Шоссе в никуда», «Бойцовский клуб» и «Помни». В настоящее время я с нетерпением жду фильм «Из ада», основанный на графическом романе Алана Мура, новый фильм Дэвида Линча «Mulholland Drive» и, конечно же, первую часть «Властелина колец».

Мания: Почему в Max Payne нет традиционного голливудского хэппи-энда?

Сэм Лейк: Потому что по сюжету Max Payne — «черный» детектив (film noir). В «черных» детективах не бывает хэппи-эндов.

Мания: Чем вы заняты в настоящее время? Планируете ли вы писать сценарий для Max Payne 2?

Сэм Лейк: Сейчас я заканчиваю курсы сценаристов в Театральной Академии. В ближайшем будущем выйдут консольные версии для X-Box и Playstation 2. Мы медленно начинаем планировать следующий проект Remedy, но пока не могу сообщить ничего официального.

Мания: Спасибо большое за ответы, и... желаем вам лично и вашим коллегам всяческих успехов.





Макс Пейн и Сэм Лейк: найдите 10 отличий.

Константин Артемьев (barso2001@mail.ru)

Сага о русских суперкомпьютерах

Россия — по-прежнему великая компьютерная держава. Просто этого никто не замечает.

Если бы вас спросили «Какова сейчас ситуация в российской компьютерной индустрии?» — что бы вы ответили? В недоумении пожали плечами? Ехидно ухмыльнулись? С грустью промолчали? Или с иронией ответили: «Да какая у нас вообще может быть индустрия?!» Действительно, какая?

За долгое десятилетие, пройдя через мясорубку дефолтов, перестроек, разрухи и глобальных перемен, мы привыкли думать, что Россия потеряла былое могущество и никогда уже не станет супердержавой. Да и было ли оно таковой вообще? Может, у нас это лишь еще один штамп, вбитый в мозгу, взвинченный соципросвещением»? Забываются великие свершения, русский народ теперь может гордиться только тем, что он русский, не находя иных поводов для гордости. Неудивительно, что обыватель сейчас не знает ни одного русского компьютера, кроме печально известных ЕС-ок и «Агатов», которые второе десятилетие пылятся в школьных кабинетах информатики.

Тем более обидно на фоне этого в серьезной компьютерной литературе увидеть заявление вроде «Пока наши отцы и деды изощрялись на тему «кибернетика — продажная девка империализма», Запад «усвистел» в теории и практике компьютеров так далеко, что нам его уже никогда не догнать». Вот, оказывается, как мы себя любим. Немудрено, что в компьютерном деле и они нас ни в грош не ставят, и мы себя. Но почему?

Семимильными шагами в светлое будущее

Когда мы запускали первый искусственный спутник Земли, не седые профессора с абаком и счетами вычисляли и поправляли его траекторию движения. Это делал компьютер. Пусть он был размером в несколько комнат, пусть весил несколько тонн, пусть не дотягивал по своим возможностям до того же «Агата», но знал свое дело и исправно работал во славу Родины. С начала 60-х годов русская компьютерная техника стремительно развивалась.

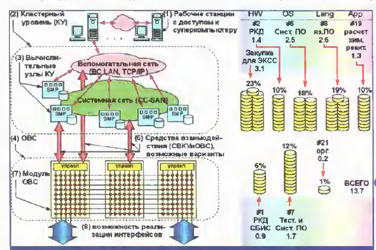
Про какую индустрию вы говорите? Тогда и слово-то это в другом значении употреблялось. Никто не сверял планы с экономической выгодой. Фундаментальные открытия в области обработки информации делались с учетом их будущего значения для всей отрасли в целом. Если бы компания IBM появилась в то время, ее руководство просто не рискнуло бы вкладывать деньги в столь глобальные исследования. Корпорация начала бы выпускать серийно эти компьютеры весом в несколько тонн в разных модификациях, комплектациях и в упаковке разных цветов. «Вы видите — в нашу замечательную систему мы добавили еще сотню транзисторов, теперь она будет на пять операций в секунду быстрее». Что такое Pentium 4, как не модификация Pentium 3? Что такое Pentium 3, как не модификация Pentium 2? Кто том сказал, что у него другое ядро? Правильно, в масштабах третьего тысячелетия добавили сотню транзисторов... Ведь коренных изменений не было и нет.

В 70-х сотни конструкторских бюро занимались различными проблемами в областях нейронных сетей, искусственного интеллекта, оптимальной обработки информации, новейших технологий. К 80-м годам открылись новые направления исследований на стыке наук — бионика, бионико, наномолекулярная электроника. Русские компьютеры постоянно совершенствовались, видоизменялись. Наши ученые видели прогресс не в постоянном наращении мощностей (по сути, сейчас именно это и происходит), а в поиске наилучших инженерных решений, новых подходов к старым проблемам.

Не надо думать, что у нас велись только теоретические исследования, нет — на основе новых открытий строились опытные образцы новых систем. Вы поверите мне, если я скажу, что у нас уже в 80-х годах были прототипы систем виртуальной реальности? И они действительно были. Велись активные исследования в области трехмерной графики, технологий моделирования физических и социальных процессов. Например, в начале 80-х годов в Вычислительном центре АН СССР вновь разыгралось... Синопское сражение! Русские ученые создали подробную математическую и социологическую модели этого сражения и задали ее ЭВМ. Цель эксперимента — оценить возможности ЭВМ в моделировании и прогнозировании сложных процессов. Кроме того, у экспериментов была и прикладная сторона: ученые хотели понять, насколько правильно распорядился адмирал Нахимов своими кораблями. Что могли в этой ситуации сделать турки... Результат оказался весьма интересным. ЭВМ показала, что Нахимов действовал практически оптимально. То есть он настолько верно расставил свои корабли и нацелил первый удар, что единственное спасение турок состояло в отступлении. Понятно, что это было лишь «деловая игра». Но игра эта была проверкой нового метода математического моделирования. Убедившись в его действенности, специалисты стали использовать его весьма широко, во многих отраслях народного хозяйства.

Он был бы социологом, гидрометеорологом...

Испробовали они свои силы даже в решении общегосударственных задач. Русские ученые решили придумать собственную планету, населить ее придуманными персонажами, наделить этих персонажей способностью создавать технологии, вести войну и так далее. На планете размещалось три государства — A, B и C. Первое обладало богатыми запасами полезных ископаемых, большим населением,



Электронная и финансовая модели суперкомпьютера.

огромной территорией, но низким уровнем развития промышленности. Другая страна обладала, напротив, малой территорией, бедными природными ресурсами, население ее было невелико, зато очень высок уровень промышленного развития. Третья страна занимала промежуточное положение. Потенциальные возможности государств были описаны математически. Были известны и законы, которыми следовало руководствоваться, чтобы «не прогореть».

Кроме того, пришлось создавать глобальный массив людей, причем учитывались и эмоциональные, и физические, и духовные аспекты их существования. После того как основные законы социологии и физики были заложены в ЭВМ, она сама начала выполнять дальнейшее прогнозирование развития всей планеты в целом и каждого человека на этой планете в частности. Такая глобальная модель мира уже позволяла провести серию интересных экспериментов, давших новую и в достаточной степени неожиданную информацию о свойствах биосферы и о современном этапе ее развития. Всю климатическую среду планеты также заложили в память компьютера. И уже первая серия экспериментов показала, что ученые не ошиблись — предложенная модель климата более или менее правильно отражала уже хорошо изученные синоптиками процессы. Например, круговое движение воздушных масс в Атлантике (гипотетическая планета была похожа на Землю), сибирский антициклон и т.д. В дальнейшем эта модель использовалась для долгосрочного предсказания «ларникового эффекта», тенденций развития «озоновых дыр» и других подобных явлений.

Nuclear Strike — Detected!

На наиболее впечатляющий результат получился при моделировании некоторых процессов, непосредственно связанных с деятельностью человека. Предметом исследований была потенциальная опасность ядерного оружия для человечества. Математическим моделям людей «дали» изобрести ядерное оружие и спровоцировали его применение. ЭВМ показала результаты но редкость наглядно. Оказывается, что человечество, имеющее в руках ядерное оружие, может буквально за несколько минут превратить свою цветущую планету в безжизненный ад. До этого считалось, что взрыв ядерной бомбы можно в какой-то мере сравнивать с извержением крупного вулкана. Однако математический эксперимент показал, что ядерный взрыв в атомной войне не имеет никаких аналогий с природными явлениями — последствия несопоставимы. Такие данные произвели соответствующее впечатление на политиков всего мира. И стала все эта возможным благодаря открытиям русских ученых в области искусственного интеллекта.

Еще один пример практического применения компьютерных технологий — говорящий компьютер «Фонемофон», разработанный сотрудниками Минского научного отдела Московского отделения ЦНИИ связи. Этот компьютер объединял в себе три важных компонента: распознавание голоса, анализ речи и ее синтезирование. Причем синтезирование речи выполнялось на очень высоком уровне — речь была практически неотличима от человеческой (в отличие от «мелкомягкого» Microsoft Agent). Логический анализ проводился разветвленной нейронной сетью высокого уровня. В итоге компьютер мог вести почти непринужденную беседу на более чем 200 тем. После окончания эксперимента этот компьютер был задействован в системе «Интеллект» Минжилкоммунхоза. Утром с его помощью ЭВМ министерства обзванивала всех руководителей и напоминала им о предстоящих на день делах. Закончив секретарскую работу, компьютер становился экспертом-советчиком: с его помощью можно было получить все последние данные о работе подразделений министерства буквально через несколько секунд после голосового запроса. В свободное от основной работы время компьютер обзванивал жителей города, напоминая о невнесенной вовремя квартплате или неоплаченном междугородном телефонном разговоре. Любой позвонивший по специальному телефону мог получить от этого же компьютера справки по адресам и телефонам, а также о том, в какой аптеке можно приобрести данное лекарство. Воистину компьютер на все руки!

Да, были люди в наше время...

И таких примеров очень много. Компьютеры прочно вошли и в производство. Уже в 70-х компьютерные системы управляли роботой целых заводов, подготавливали документацию, контролировали работу сотен станков с ЧПУ и промышленных роботов, помогали инженерам, геологам, сталеварам и другим специалистам. Нет такой области науки и производства, где бы не были задействованы компьютерные системы.


Без этого человека не существовало бы сотовых телефонов, компакт-дисков, оптоволоконных сетей и многого другого.

Русские ученые внесли громадный вклад в развитие компьютерных технологий во всем мире. Например, без открытий Жореса Алферова вы не покупали бы новые игры на компакт-дисках и не серфили бы по Интернету, не пользовались бы калькуляторами на солнечных батареях и не смотрели бы передачи спутникового телевидения, а бизнесмены не размахивали бы сотовыми телефонами и пейджерами. Но Алферов — вершина айсберга. А у основания — сотни и тысячи русских ученых, обогативших мир новейшими компьютерными технологиями. Потому что сейчас никакая компьютерная компания не вкладывает деньги в фундаментальные исследования. По законам капитализма Алферов должен был бы уже сейчас во много раз переплюнуть по богатству Билла Гейтса, если бы все, кто пользуется его технологиями (кстати, сам Билл Гейтс в их числе), платили бы ему причитающиеся проценты от прибыли. Однако Алферов, как и сотни других ученых, никогда не лицензировал свои изобретения — он сделал их достоянием всего человечества. А сейчас каждый директор даже самой маленькой компании первым делом бежит регистрировать авторские права на каждую новую заклепку старого советского велосипеда...

...не то, что нынешнее племя

После событий 90-93 годов сотни КБ развалились, сотрудников пораспускали, технологии разворовали. Многие инженеры поехали искать правды и денег на стороне, где их радушно принимали компании типа Microsoft и Intel. Вместе со специалистами уходили и технологии. Неудивительно, что теперь о наших разработках никто ничего не слышит и не знает. Да и самих разработок вроде бы нет. Компьютерная индустрия в России заглохла.

И все было бы так плохо, если бы не нашлись люди, еще верящие в славу России, в ее таланты и возможности. Сотрудники некоторых КБ решили продолжить некогда начатое дело. Так как государство выделять деньги на исследования тогда — сразу после кризиса — было не в состоянии, им ничего не оставалось, как организовывать частные фирмы и искать спонсоров. Одной из таких фирм была «РеСКо», которая занималась созданием вычислительных систем на основе кластерного подхода. Кластерный подход — это когда есть множество самостоятельных процессоров, имеющих в своем окружении все необходимые ресурсы — память, дисковое пространство, — и объединенных единой коммутационной средой. Весь упор делается на коммутационную среду и софт, позволяющий в режиме реального времени автоматически распараллеливать программу на имеющееся множество процессоров.

Последней разработкой этой фирмы был компьютер RS40, созданный по заказу американской компании в 1995 г. Эта система состояла из 8 процессоров TMS40, объединенных в единый комплекс, работающий под собственной операционной системой. Для этого компьютера было разработано несколько прикладных программ, в частности, 3D-графический САПР и первая объемная стереоигра, которая практически не использовала память, производя все изменения в режиме реального времени.

Была также фирма «Мультикон»; она занималась потоковыми системами. Она разработала компьютер «Мультикон», который был изготовлен в 1993 г. с использованием главным образом процессоров, сделанных на наших заводах, а именно на «Интеграле» (Минск, Беларусь). Процессоры были выпущены по технологии 2,5 мкм и имели рабочую тактовую частоту в 5 МГц. При таких характеристиках система, собранная из 4600 СБИС, имела производительность в ***10 миллиардов операций в секунду, размещалась в обыкновенном корпусе bigtower и потребляла примерно 300 Вт.*** Стоила эта система приблизительно 50 тыс. долларов.

Для примера: в 1998 г. система с производительностью 10 млрд. операций в секунду стоила на Западе около 10 млн долларов. Это был первый в мире персональный суперкомпьютер. Его можно было поставить под стол, а энергии он потреблял меньше утюга. Когда эта система демонстрировалась на европейских выставках, никто не мог поверить, что при тактовой частоте процессора можно получить производительность системы в 10 миллиардов операций в секунду. И это при том, что такие

системы незаменимы при обработке видеосигнала, радиолокационной информации, — в общем, любого потока, которому требуется обработка в режиме реального времени.

Пламенный союз

И так случилось, что судьба свела эти две фирмы вместе. В результате они слились, и образовалась новая фирма — «Суперкомпьютерные системы». За объединением фирм последовало и объединение двух супертехнологий. Гибридная система получила название «МиниТера». Уже сейчас можно надеяться, что интеграция «друг в друга» этих систем может позволить создать миниатюрные сверхбыстродействующие вычислительные машины. Причем свойство масштабируемости, присущее и кластерам, и потоковым системам, никуда не денется и в новой гибридной технологии.

В настоящее время система создается в рамках российско-белорусского проекта «СКИФ», который финансирует Союзное государство. Фирмой «Суперкомпьютерные системы» уже сейчас разработаны новые процессоры, имеющие 49 операций и позволяющие создавать не только однородные вычислительные системы (ОВС), но и реконфигурируемые, которые могут перестраивать свою архитектуру в процессе вычислений. Проще говоря, обычные процессоры состоят из конечного числа элементов, и эти элементы соединены между собой раз и навсегда. А новейшие русские процессоры смогут сами изменять связи между собой (!), подстраиваясь под конкретные задачи. То есть, просто изменив программу, ***можно будет изменить сами процессоры без их физической замены!*** Эти процессоры, как и предыдущие, можно выпускать на отечественных заводах, что и должно быть сделано в рамках проекта «СКИФ».

Если в 2000 г. был создан экспериментальный образец кластерного уровня (под руководством ак. А Айламозяна, возглавляющего Институт программных систем РАН), то в этом — "Суперкомпьютерные системы" совместно с другими исполнителями проекта "СКИФ" должны проработать все компоненты потокового и гибридного уровней. Должен быть создан прототип. Что касается кластерного — то его серийный выпуск предполагается со следующего года. И здесь необходима поддержка всех тех, кто заинтересован в технологическом обновлении России. Я думаю, что в первую очередь их нужно поставлять в ВУЗы. Первые системы уже нашли свое место на факультетах МФТИ, МГТУ им. Баумана, МГУ. Представьте, как это поднимет их престиж! Ведь не всякий европейский университет может позволить себе иметь суперкомпьютер такого уровня. Но нужно целая система взаимосвязанных суперкомпьютеров. В будущем можно надеяться на создание целой сети таких машин. Вспомните, например, ARPANet.

Мегакомпьютер будущего

В 2000 г. уже созданы два опытных образца суперкомпьютеров производительностью 20 миллиардов операций в секунду. С 2002 года в рамках программы «СКИФ НИИЭВМ» (г. Минск, Белорусь) планируется начать серийное производство суперкомпьютеров производительностью от 10 до 20 миллиардов операций в секунду. Отличительной особенностью этих компьютеров будет их низкая стоимость по сравнению с западными аналогами (в 10 и более раз меньше!) при таких же или лучших характеристиках.

В перспективе руководители проекта «СКИФ» надеются на возможность привлечения инвестиций для выпуска наших процессоров за рубежом, что позволит в сотни раз поднять производительность системы с уменьшением ее габаритов в десятки раз. При этом стоимость компьютера, собранного на наших процессорах с производительностью ***10-20 миллиардов операций в секунду, будет $ 2-3 тыс., то есть примерно в пять тысяч раз меньше, чем у зарубежных аналогов!*** В первую очередь такие суперкомпьютеры будут использоваться в корпоративных целях — на управлении производством, для сложной потоковой обработки информации, в вычислительных центрах.

А как же мы — простые пользователи ПК? Неужели мы будем обделены такими грандиозными возможностями? Отнюдь. При переходе на более совершенный процесс сборки стоимость таких суперкомпьютеров может упасть до вполне доступных обычным людям пределов. А значит, новые машины действительно претендуют на звание **первых в мире персональных суперкомпьютеров.**

Но сможем ли мы на них работать и играть? Не будет ли процесс создания софта под эти компьютеры слишком трудоемким? Программирование под Т-систему (операционка новых компов) действительно довольно сложно, но специалисты постоянно работают над этим. Однако в пользу Т-системы говорит уже то, что язык программирования новых суперкомпьютеров — немного измененный старый добрый Си. А операционная система — Linux! То есть сразу после своего появления суперкомпьютер по удобству работы будет доступен сотням тысяч людей, ведь «Линукс» по популярности стоит сразу после Windows.



Суперкомпьютер «Мультинон» производительностью 20 миллиардов операций в секунду помещается в обыкновенном корпусе bigtower и потребляет энергии меньше утюга.

Перспектив — громадье

Итак, перед нами довольно радужные перспективы. Проекту «СКИФ» уже мало что сможет помешать выйти в люди. В скором времени будет организована дистанционная система обучения работы на суперкомпьютерах. Уже сейчас в фирме «Суперкомпьютерные системы» проходят обучение студенты 4-5 курсов, пишут курсовые, дипломные работы и даже планируют защищать диссертации по Т-системе. Обучаясь, они одновременно выполняют работы по проекту «СКИФ» и зарабатывают деньги.

Но руководители «СКИФа» не зацикливаются на сегодняшних успехах — они смотрят в будущее. А в будущем успех компьютерной индустрии России могут обеспечить нанотехнологии. Как это ни странно, но они были сохранены в России, и даже существует продукция, выпускаемая с их помощью. Вышедшие словно из голливудской фантастики, они активно исследовались у нас еще лет двадцать назад. В России сохранилось много технологий, которые будут востребованы в ближайшие годы. Если уже сейчас вкладывать деньги в развитие нанотехнологий, то максимальная отдача будет только через 5-7 лет. Ведь с ее помощью можно улучшить характеристики компьютеров не в десятки, а в тысячи раз, еще больше снизив цену. Эти технологии можно применять и для выпуска наших процессоров «МиниТера», тогда они станут в тысячи раз мощнее и дешевле.

Суть нанотехнологии состоит в сборке процессора на уровне молекул и даже атомов. Тогда размеры процессора будут сопоставимы с размерами молекул, а скорость окажется колоссальной благодаря уменьшению расстояния между деталями. Да и самих деталей как таковых может и не быть. Ученые планируют использовать в нанокомпьютерах даже такие вещи и явления, которых вроде бы и не существует. К ним можно отнести туннельный эффект Боркера. Ученые до сих пор не могут понять, как электроны появляются там, где их быть не должно. Но закономерности явления уже хорошо изучены, так почему бы его не использовать?!

Другая сторона нанотехнологии — биотика. Ведь вместо того, чтобы самим собирать по атомам компьютер, можно поручить его сборку органическим соединениям и веществам. Компьютеры можно будет даже просто выращивать! Уже недалек тот день, когда сборку нанокомпьютеров поручат нанороботам — органические молекулы по заданной программе будут генерировать требуемые «детали» и соединять их в белковые цепи. Такие компьютеры можно даже вживлять под кожу и соединять с нервной системой человека — ведь они будут сделаны из тех же веществ!

●●●

Возможно, в скором времени предсказания писателей-фантастов сбудутся. И еще более возможно, что сделают мечты реальностью именно наши ученые. А до этого мы будем довольствоваться персональными суперкомпьютерами «МиниТера». Ведь надо же наконец привыкать гордиться нашими учеными и нашими технологиями. Теперь с чистой совестью можно сказать — **светлое компьютерное будущее России не за горами.** ■

Sarcastic Rebel
retro_parrot@yahoo.com

"БЛИЦКРИГ": СО ВРЕМЕН ВОЙНЫ И ДО НАШИХ ДНЕЙ

Когда концепция «молниеносной войны» только зарождались в глубинах сознания Альфредо фон Шлиффена, а генерал-фельдмаршал фон Майнштайн был простым унтером... когда первые главы творения «расширяющегося потока» ровным почерком немецкой пишущей машинки ложились на проштампованную бумагу... кто бы мог подумать, что о Блицкриге будут вспоминать и оживленно спорить на территории бывшего СССР аж через 80 лет? Концентрические круги споров и слухов выходят за границы России, прокатываются по Западной Европе и иногда даже достигают приграничных городов США. Эпицентром этих потоков информации является офис компании Nival Interactive в Москве, где полным ходом идет разработка нового варгейма. «Блицкриг» — рабочее название стратегии в реальном времени по мотивам сражений Второй мировой войны. Несмотря на обилие смутных предположений, до сих пор об игре было известно немногое. Поэтому мы решили не гадать на пороховой гари и обратиться за информацией к самим разработчикам.



Каменный перст Ильича (справа) указывает попутеркам верную дорогу.



«Барбаросса» наших дней

Суть замысла — создать такую игру, которая пришлась бы по вкусу как поклонникам жанра RTS, так и любителям «классических» военных стратегий. С одной стороны, сражения «Блицкрига» будут проходить в реальном времени, а игровая камера займет традиционное для жанра положение. Но никаких открытых месторождений бутана и природных залежей валюты не планируется. Как не будет и возможности за считанные минуты возвести на целинной земле оборонительно-производственные хутора. Не будет и подозрительных строений, в которых доселе неизвестным науке способом кто-то «строит» из свежевыкопанных денег и металла живых солдат. Побеждать с ограниченными силами — намного интереснее, и даже проигрывать...

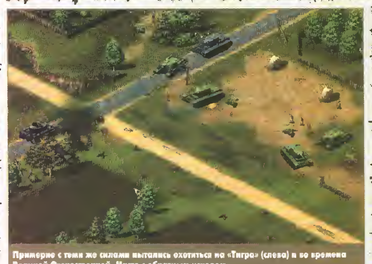
Разработчики пытаются совместить в игре две, казалось бы, несовместимые вещи: свободу игрока в принятии тактических решений — и историческую достоверность, полное соответствие доступных сил и средств реальной исторической ситуации.

В «Блицкриге» вы сможете принять участие в боевых действиях на стороне Советского Союза, фашистской Германии, а также союзных войск стран антигитлеровской Коалиции, которые представлены в основном американцами и англичанами. Итого — по одной кампании за каждую сторону. Кроме того, в некоторых операциях примут участие боевые соединения Польши, Финляндии, Франции, Италии и других государств. Тот факт, что героические подвиги, скажем, защитников линии Мажино тоже приняты во внимание, — не может не радовать.

Кампания за каждую из сторон состоит из 7-10 глав, каждая из которых основана на известных исторических сражениях определенного периода Второй мировой войны. В каждой главе присутствует одна историческая



Уж вечер близится, а поезда все нет...



Примерно с теми же силами пытались охотиться на «Тигра» (слева) и во времена Великой Отечественной. Часто с обратным исходом.

операция на большой карте. Эти карты отрисованы вручную, и битвы на них максимально точно повторяют самые известные сражения Второй мировой — к примеру, оборону Сталинграда или высадку в Нормандии. Игрокам, хорошо подкованным в истории, будет приятно узнать о наличии таких операций, как взятие Тобрука немцами и русское контрнаступление под Ельней. Игрок сможет поучаствовать в самых разнообразных битвах, происходивших на территории Западной, Восточной Европы и Северной Африки, — например, в Тунисе, Норвегии, Польше и других странах.

В каждой главе к большим сценарным баталиям прилагается неограниченное количество альтернативных миссий на небольших по размеру картах, в которых игрок сможет получить награды и бонусы (например, доступ к редким видам техники), а его войска — дополнительный опыт. Такие миссии будут генерироваться автоматически. Но, несмотря на это, все характеристики, а также состав и численность войск будут полностью соответствовать историческим. Механизм генерации пока уточняется, но разработчики уверяют, что он обеспечит игроку поистине неограниченное количество различных карт для прохождения.

А будут ли у них мозги?

«Игромания»: Что вы можете сказать про ИИ «Блицкрига»? Сколь пристальное внимание вы уделяете многопользовательскому режиму?

Nival: ИИ создается с тем расчетом, чтобы он мог справляться с определенными задачами без вмешательство игрока. Игроку достаточно будет поставить боевую задачу, и взвод сам постарается выполнить ее как можно эффективней, в зависимости от ситуации и боевого опыта. Например, танки могут пытаться обходить другие танки с флангов, чтобы стрелять по бортовой броне, а обслуживающий персонал будет сам заниматься ремонтом техники и снабжением.

В игре будет многопользовательский режим, который мы постараемся максимально разнообразить. Сражение будет происходить на карте по заранее установленным параметрам, которые выбирает игрок, запустивший сервер. Есть такие варианты сетевой игры, как захват флага, уничтожение всех врагов или их баз, набор определенного количества очков на время. Наиболее успешные игроки будут представлены в рейтинге. Также мы планируем сделать специальный рейтинг для командной игры.

Пятнистые верблюды идут на восток

В миссиях игроку уготован широкий спектр различных типов боевых задач. Например, придется тщательно окопаться и удерживать оборону, захватить важный стратегический объект или провести несколько операций по прорыву к своим основным силам. Однако основной акцент сделан на активных действиях игрока — то есть на наступательных операциях. Согласитесь, идти в наступление куда интересней, чем просто сидеть и ждать, пока на тебя нападут. Помимо боевых действий, игроку предстоит заниматься вопросами снабжения войск топливом, амуницией, а также медицинским и ремонтным оборудованием. Процесс снабжения и ремонта войск полностью автоматизирован — не придется указывать каждому танку, что нужно заправиться топливом и пополнить боезапас.

Для перехода в следующую главу кампании надо будет выполнить задачи главной сценарной миссии. Вариантов дальнейшего развития событий при проигрыше попросту нет, ибо такая ситуация противоречила бы реальным историческим событиям. Иными словами, парада немецких войск на Красной Площади не предвидится. Однако очень важно то, какой ценой будет достигнута победа, — по той причине, что все войска на протяжении кампании переходят из миссии в миссию, накапливая боевой опыт. Так что, если вы будете беречь свои войска, а не бросать их почем зря в мясорубку, они будут сражаться все лучше и лучше, и ближе к концу войны превратятся в элитные части вашей армии.



Артиллерия на пикнике. Оригинально.

Список родов войск простирается не на одну страницу. К примеру, каждая из сторон располагает добрым десятком видов пехоты. Особого внимания заслуживает бронетехника. Наивные RTS-лойфбары отправились на переплавку — все игровые модели воссозданы по чертежом реальных аналогов и имеют соответствующие параметры уязвимости и вооружения. У танков, например, броневые листы по бортам тоньше лобовой брони, а самым уязвимым местом считается расположенный в задней части двигатель, как и было на самом деле. А всего в игре присутствует более 150-ти видов техники.

Командование войсками построено следующим образом: боевые единицы объединены во взводы и входят в состав подразделения, которым командует игрок. Игрок ставит боевую задачу взводу, и тот ее выполняет, используя имеющиеся силы и средства. Численность личного состава взвода зависит от рода войск. Например, стрелки объединены в крупные группы, так как для решения практически любой задачи их понадобится минимум несколько десятков. В то же время теми боевыми подразделениями, которым для успешных действий достаточно одного юнита, — например, снайперами — можно управлять индивидуально.

Чем "Блицкриг" лучше других варгеймов?

***«Игромания»:** На какой стадии разработки находится игра? Что уже сделано? Над чем работаете сейчас? Кроме технических нововведений, есть ли в вашей игре что-нибудь особенное, отличающее ее от варгеймов схожей тематики?*

Nival: В настоящее время мы находимся на пути к альфа-версии. Полностью готова одна глава кампании со всеми миссиями, сделана большая часть объектов для летних миссий на территории СССР, а также юнитов немецкой и русской армий. Сейчас работаем над оставшимися объектами и юнитами для летних миссий и начинаем делать их для зимних. А что касается отличий... В «Блицкриге» будет реализовано никогда ранее не использовавшаяся возможность: фактически, вы сами сможете выбрать игру, в которую будете играть. Поскольку каждая глава содержит неограниченное количество автоматически генерируемых миссий с самыми разными целями и характеристиками, вы сможете выбрать тот тип игры, который нравится лично вам: скрытые операции в тылу врага и диверсии, захват стратегических объектов или нападение на автоколонны. В результате вы не только сможете «прокачать» свои войска и подготовить их к решающему сражению, но и сделать это наиболее приятным для вас способом ;) Кроме того, «Блицкриг» имеет полностью открытые форматы данных, а значит — неограниченные возможности для народного творчества. В игре будет встроенный редактор сценариев, который позволяет создавать собственные миссии, объединять их в компании, и к тому же добавлять в игру новые текстуры, модели и звуки.

Игроку необходимо координировать действия различных взводов. Некоторые юниты имеют специфические возможности: так, пехотинцы могут рыть окопы, офицеры — вызывать воздушную поддержку или десантное подкрепление, саперы — устанавливать мины и заграждения, строить мосты.

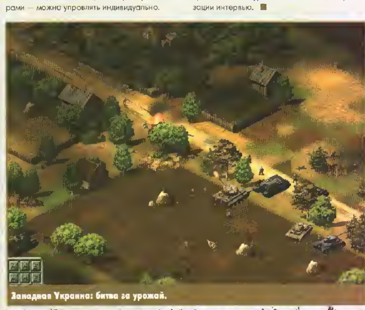
Поля сражений в игре предоставляют неплохой набор тактических хитростей: можно устраивать засады, маскировать бронетехнику, использовать высоты для лучшего обстрела и железные дороги для подвоза подкреплений. Окружение максимально интерактивно: практически любой его элемент может быть разрушен, сожжен или перекопан. Танки легко передвигаются практически по любому типу местности, в то время как грузовики хорошо ездят только по дорогам. Деревья, дома и прочие объекты блокируют поле видимости, а также частично защищают от огня. Пехота может занимать здания, держать там оборону, прятаться или отстреливаться от врага.

Говоря о масштабах сражений, разработчики останавливаются на цифре «500» — таково оптимальное количество юнитов, задействованных в одной миссии. «Теоретически, на игровом поле смогут действовать до тысячи юнитов одновременно, но управлять такой массой войск игроку будет сложно», — говорят в «Нивале».

★★★

Как видите, ниваловцы затеяли весьма масштабный проект. Что у них получится — покажет время, но все задатки будущего хита у «Блицкрига» налицо. Дабы подытожить, напомню, что в России игру будет издавать «1С». Дата выхода еще не объявлена, но с начала разработки «Нивал» уже во многом преуспел, и ждать осталось недолго.

P.S. Выражаем глубокую признательность руководителю проекта **Дмитрию Девишеву** за своевременные и точные ответы на наши вопросы и **Елене Чураковой** за помощь в организации интервью. ■



Западная Украина: битва за урожай.

Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Педофил, стой!

Раньше считалось, что педофила если и можно поймать, то только на месте преступления. Но с появлением Интернета и проникновением его во все области жизни ситуация в корне изменилась. В Штатах, да и в некоторых других странах, полиция давно пользуется методикой ловли растлителей малолетних «на живца». Под видом несовершеннолетней малютки работник органов правопорядка появляется в чате/конференции, где обретается потенциальный педофил, договаривается с ним о встрече для совершения «действий, противоречащих закону». Встреча — назначено, педофил — приехал, педофил — за решеткой... Понятно, что на долгий срок посадить преступника не удастся — все-таки состоялось не само преступление, а лишь «покушение на», — но пара месяцев тюрьмы и несколько лет пристального внимания со стороны полиции «счастливчику» обеспечены.

И вот американские адвокаты педофилов собрались с силами и решили отстоять права своих подопечных. Мол, закон о «покушении на» был принят давно и подразумевал вовсе не соблазнение через Мировую Сеть, а совращение где-нибудь в темном переулке, скажем, втирание в доверие посредством дачи леденца со всеми вытекающими... А Интернет — это совсем другое, тут закон о «покушении» применять нельзя.

Судебные дрязги начались, оппозиция у служителей закона суровая (адвокаты все же), но и полицейские сдаваться просто так не собираются. Ведь охота через Сеть — это чуть ли не единственный способ «дотянуться» до педофилов. Подставных-то лиц младше восемнадцати лет в качестве свидетелей использовать запрещено тем же законом.

Интернет на службе Церкви

Не секрет, что религия всегда с прохладцей относилась к хайтеку. И только в последнее время духовенство отозвало опалчения и начало активно приобщаться к достижениям современной науки и техники. Не обошла церковь своим вниманием и Мировую Сеть. В *прошлом выпуске «Мании»* вы могли прочитать новость, повествующую о крещении через Интернет, теперь же извольте ознакомиться с еще более казуистическим для наших дней (кто знает, что ждет нас в будущем) явлением. Монахи одного из крупнейших монгольских монастырей — Гандантэчинлэн (чаще его называют просто Гандан, место нахождения — Улан Батор) — подписали контракт со студией разработчиков сайтов **«Нет дилер»**, которая по заказу послушников создаст для них (и всего мира) веб-страничку. Так что даже монахи готовы выйти на просторы Сети. Кто это там говорил, что Интернет — это сплошной разврат и пустое времяпрепровождение?! Окститесь, Интернет вполне богоугоден...

Диплом через Интернет — 2

Два месяца назад — в *десятом номере «Мании»* — мы уже писали об открытии первого в мире Интернет-университета (новость шла под заголовком «Диплом через Интернет»). Тогда рьяными поклонниками получения знаний через Сеть показали себя турки. Но и французские преподаватели решили не отставать от своих восточных коллег. В городе Бурже, что на юге Франции, открылась Интернет-школа, в виртуальных стенах которой уже обучаются тридцать три студента. Через три года они выйдут из дверей сетевого учебного заведения с дипломом специалистов компьютерной безопасности под мышкой и с огромным багажом знаний в сером веществе головного мозга. От того, как покажут себя Интернет-воспитанники на рабочих местах, будет зависеть, станет ли Франция и в дальнейшем развивать сеть виртуальных учебных заведений или все-таки склонится к консервативному способу обучения — за партой в аудитории.

Эстонцу не повезло

Шестнадцатилетний эстонский школьник из Кохтла-Ярве очень любил серфить по Сети. Делал это с упоением и с расстановкой. А еще он постоянно следил за политической обстановкой в мире и имел на ее — обстановки — счет свое собственное мнение. И угораздило же его, зайдя на сайт американского президента, оставить там сообщение, что-де это Буш виноват в фантастических по разрушительной силе террористических актах, имевших место 11 сентября в Штатах. Подпись же под сообщением лаконично сообщала: «Твоя смерть».

Вряд ли само сообщение сподвигло ФБР на расследование. Скорее всего, им не понравилась подпись. Но, так или иначе, специалисты



путем нехитрых манипуляций вычислили маленького эстонского «вольнодумца» и сообщили в Кохтлаское отделение полиции. Школьника повязали, допросили, показания занесли в протокол. Понятное дело, судебное дело никто возбуждать не стал (был бы взрослым, еще бы подумали, а так ..), но в школе на вид пастовили. В результате юный полит-активист получил «неуд» по поведению в четверти и не был допущен до международной олимпиады по математике (к участию в которой давно готовился), которая не так давно состоялась в... Соединенных Штатах Америки.

Челюсти'll be back!

Когда в середине сентября неожиданно нарушилась Интернет-связь между Штатами и Китаем, было выдвинуто предположение, что во всем виноваты зубастые бестии — акулы. Они якобы коварно перегрызли оптоволоконный трансатлантический кабель, что и послужило причиной сбоев в работе китайской части Мировой Сети. Если учесть, что подобная авария — третья за этот год, то можно понять недовольство компании-вла-

дельца кобеля — China Telecom. Акулы всем хороши, вот только компенсации за материальный ущерб с них не получишь..

Потому-то, наверное, China Telecom и решило найти «виновников» среди представителей рода людского. Тут-то, как нельзя кстати, и подвернулась под руку ассоциация владельцев судов — Shanghai Xinhai Air Shipping Company (SXASC), корабль которой в дни аварии курсировал подозрительно близко от места повреждения кобеля. Не мудрствуя лукаво, СТ обвинили во всех своих несчастьях SXASC: это, мол, якорь вашей шхуны зацепил и изувечил наш дорогостоящий трансатлантический оптоволоконный... провод! Доказательств, понятное дело, нет. Но это не помешало пострадавшим обратиться в суд и потребовать ни много ни мало двадцать девять миллионов долларов в качестве компенсации ущерба. И дело уже возбуждено.

Чем закончатся процессуальные дрязги, пока не ясно, но на память сразу приходит другая история. Пару месяцев назад одно отделение Сбербанка в Нижнем Новгороде прекратило свою работу на несколько дней из-за того, что было нарушено связь с центральным сервером. Ремонтники — сторона материально ответст-



венная за возможные повреждения «проводки» в течение гарантийного срока — долго разбирались в неполадке и наконец представили резюме о причинах сбоя в работе. По их словам, в колодец, где были проложены кабели, упал бездомный пес, который в порыве голодного садизма перегрыз толстое оптоволокно. И, понятное дело, в столь нештатном случае ни о какой гарантии речи идти не могло.

Хакер=Террорист

По заверениям новостного агентства BBC World Service, в министерстве юстиции США приступили к разработке нового закона, согласно которому хакеры будут приравнены к террористам. Соответственно, к ним — хакерам — можно будет применять соответствующие меры наказания. Позарился ты, скажем, на какой-нибудь файлик с новостной странички суда тамошнего Урюпинска — изволь сам пожаловать в зал этого самого суда. По словам

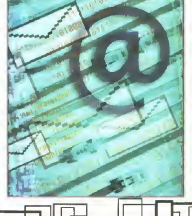


Джона Юшкрофта — главы министерства юстиции — органы правопорядка в кратчайшие сроки должны получить в свои руки «средства для борьбы с компьютерным произволом». Получат или нет — вопрос. Дело в том, что многие в «верхах» пока еще полагают, что такая превентивная мера слишком жестока и в некотором смысле нарушает права человека, его гражданскую свободу. Сам Юшкрофт непреклонен, но будет ли большинство голосов на его стороне?

С Днем Рождения, E-mail

На дворе тогда стояла холодная зима 1971 года (на самом деле был самый конец осени, но снега выпало уже по щиколотку). Ведущий инженер компании BBN Technologies (штат Массачусетс) господин **Рей Томлинсон** отправил первое электронное письмо. Из воспоминаний Рея: «Честно говоря, не помню, что содержал в себе текст письма и кому оно было адресовано, мозг человека — странная штука, но в памяти надежно засело, что слово я набирал прописью...»

В том далеком семьдесят первом инновация, предложенная Реем (по сути, создателем «электронки»), было принято, мягко говоря, с прохладцей. Что и не удивительно. Ведь e-mail впервые увидел свет в недрах компьютерной сети **ARPA Net**, принадлежавшей **Министерству Обороны Соединенных Штатов** (до и разработанной им же). Число пользователей ARPA Net не превышало сто человек, так что работникам министерства проще было позвонить коллегам, — сидели-то все в одном здании, — чем набирать на клавиатуре какое-то там послание. Поэтому программа, написанная Томлинсоном, особого распространения не получила. Все сказали «круто» и тут же забыли.



К слову сказать, именно из ARPA и пустил свои корни Интернет. ФИДО же вовсе не является прародителем нынешней Мировой Сети, как многие думают, но лишь побочной ветвью развития сетевой эволюции. Сам Томлинсон скромно отрицает свои новаторские заслуги, ссылаясь на стечение обстоятельств и элементарную удачу. По его словам, на момент создания первого e-mail в ARPA Net уже существовали подобные программы, но предназначены они были несколько для других целей. Двести строк кода, написанные Реем, воссоединили две утилиты, одна из которых умела передавать пустовые файлы с одной машины на другую, а вто-



рая — пересылать текстовые сообщения из папки в папку в пределах одного компьютера. Слившись вместе, две программы образовали почтовый клиент, по нынешним временам предельно примитивный. Уже тогда программка оперировала всем нам известной «собакой» (@).

Настоящую же популярность изобретение Томлинсона получило лишь в середине восьмидесятых годов, когда Интернет разросся настолько, что стал для многих местом постоянного общения. Сегодня же вряд ли кто-то вообще способен помыслить себе Мировую Сеть без e-mail, ежечасно сквозь Интернет проносятся миллиарды писем. Всего двести строчек кода, написанные тридцать лет назад одним человеком, сегодня стали неотъемлемой частью жизни миллионов людей.

От имени всей редакции позвольте поздравить виртуальную почту с круглой датой — тридцатилетием. И пожелать долгих дней, здоровья и счастья в... наверное, все же только общественной жизни. С Днем Рождения! ■

or@NGE
orange@igromania.ru

Интересное в сети

www.rusfam.ru

Интерактивный словарь русских фамилий. Содержит более 16000 фамилий, практически на каждую из которых дана историческая справка. Также действует клуб однофамильцев, через который некоторым уже удалось обнаружить своих дальних родственников. Наличествуют различные конкурсы. Советую обратить внимание на раздел «Статьи» — в нем вы обнаружите множество материалов и даже книг, посвященных антропонимике (науке, изучающей фамилии, их историю и значение).



www.analizfamilii.ru

А это уже ресурс несколько иного толка. Фоносемантический анализ имени и фамилии. Вы сможете определить, какие действие оказывает на подсознание человека ваше имя или даже никнейм. Результаты выводятся в виде таблицы, где по 25 параметрам расписаны свойства звуков, из которых состоит анализируемое слово. В качестве «бонуса» на сайте имеется большое количество материалов по той же теме.

www.ameno.ru

«Портал непознанного», вместивший в себя огромное количество материалов по психологии, астрологии, уфологии и народной медицине. Кроме статей, на этом сайте вы найдете интерактивные психологические тесты, сонники и гороскопы, а также весьма содержательный раздел, посвященный медитации, и галерею психоделических 3D-картинок.



http://blueshottub.yi.org/caseart.html

Музей экзотических корпусов. Несколько сотен самых необычных компьютеров, сделанных из картонных коробок, чемоданов, книжных полок или раскрашенных в камуфляж, хромированных и позолоченных. Встречаются и настоящие Hi-Tech шедевры из титана и цветного стекла, и резные деревянные Tower'ы.

www.viruslist.com

Проект «Лаборатории Касперского» — создателей популярнейшего пакета AVP. Самые последние новости из мира компьютерных вирусов на русском языке, каталог вирусов с описаниями и методами самозащиты, множество статей о принципах действия вирусов и защите от них же.

http://corrida.hobby.ru

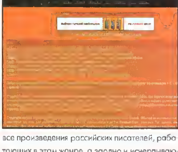
Ресурс, посвященный легендарному бою быков — корриде, которую не так давно запретили в России. А вот в Испании и Португалии этот вид развлечения процветает вовсю. Ну а на вышеозначенном сайте вы сможете узнать о корриде абсолютно все, от специфических терминов до четкой программы поединка.

http://blef.ic.ru

История мошенничества и аферизма в России. Статьи о самых громких аферах прошлого и настоящего, виды «кидалова» и способы защиты от мошенников, черный список людей и организаций, с которыми не стоит иметь дело, и многое другое.

www.mds.ru

Официальный сайт ставшей уже легендарной радиопрограммы «Модель для сборки». Для непосвященных расскажу: сия программа длительное время обитала на радио «Станция» и представляла собой два часа чтения под электронной музыки, под которую читалась различная фантастическая, философская и эзотерическая литература. Не так давно программа закрылась, и теперь старые записи можно найти только на сайте. Кроме аудиоархива старых выпусков, имеются оживленный форум и большой раздел, целиком и полностью посвященный творчеству слушателей и читателей.



www.rusf.ru

Раз уж речь зашла о литературе, нельзя не упомянуть этот сайт — крупнейший ресурс, посвященный отечественной научной фантастике и фэнтези, на котором вы найдете практически все произведения российских писателей, работающих в этом жанре, а заодно и исчерпывающую информацию о самих авторах.

www.maket.f2s.com

Любили в детстве в железную дорогу играть? Не говорите, что не любили, все равно не поверю. В детстве все играют, а вот некоторые вырастают и продолжают играть, а самые продвинутые еще и сами собирают из подручных материалов действующие железнодорожные модели, которые ни в чем не уступают зарубежным фабричным аналогам. О том, как сделать свой первый мини-паровоз, а затем и железную дорогу, расскажет сайт «Мир в миниатюре». Знаете ли вы, что деревья делаются из проволоки, клея ПВА и опилок, а лучший материал для создания корпусов моделей — баночки от йогурта?

www.nubo.ru

А это один из крупнейших пивных ресурсов в Рунете. Примечателен прежде всего коллекцией пивных этикеток и пробок, практически к каждой из которых прилагается описание данного сорта пива и мнение о нем авторов сайта (во многом, правда, лично я с ними не согласен, ну да ладно...). Вдогонку — форум, большой архив статей о пиве, пивные песни, юмор, пивной софт и много чего еще.



www.logotypes.ru

Этот сайт должен заинтересовать в первую очередь дизайнеров, да и вообще товарищей, любящих повозиться с графикой. Большой архив логотипов известных компаний и товарных марок в самых различных вариантах и форматах.

http://parovoz.com/rrr

В продолжение железнодорожной темы — каталог сайтов с фотографиями железнодорожной тематики. Изображения локомотивов и вагонов, а также железнодорожных построек пригодятся некоторым дизайнерам да и просто любителям железнодорожного транспорта.

www.rinkworks.com/stupid

Сайт, целиком и полностью посвященный «компьютерным глупостям» — ночным звонкам в службу техподдержки. Обновляется каждый день и не отягощен дизайном, благодаря чему грузится мгновенно.

http://rusklad.chat.ru

Руководство для начинающего кладоискателя. Правила поиска кладов, приметы, история кладоискательства, коллекция ценных находок, указания некоторых богатых кладами мест и даже юридические аспекты кладоискательства.

www.tamagotchi.com.ru

Около 4 лет назад на просторах нашей необъятной Родины появились виртуальные животные — тамагочи, земляки суши и покемонов. Примерно через полгода про них почти все забыли, но только не истинные энтузиасты. Они объединились во всероссийский клуб владельцев тамагочи, о котором вы, собственно, и узнаете, посетив этот сайт.



Игровые ссылки

www.planetquake.com

Казалось бы, про этот сайт должны знать все, кому не безразлична серия Quake. Пару-тройку лет назад Planetquake считался центральным Q-ресурсом. Сейчас сайтов данной тематики становится все больше, и старичок Planetquake постепенно уходит в тень. Тем не менее обязательно загляните сюда в поисках последних модификаций, уровней, скинов, моделей и редакторов. Единственный недостаток — все файлы хранятся на Fileplanet, откуда бывает проблематично что-либо скачать.

www.linuxgames.com

Линуксоидам посвящается. Огромный архив freeware и shareware игр под *nix'ы, а также всевозможные утилиты для игр коммерческих, например, QERadiant под Linux. Плюс утилиты для управления игровым сервером, работающим под *nix.

www.vgmusic.com

Коллекция музыки из приставочных игр. Большинство экспонатов представлено в MIDI, впрочем, синтетическое мидишное звучание для такой музыки в самый раз.

http://puziki.tele.ru

В одном из прошлых номеров мы уже давали ссылку на подобного рода сайт — флэшевая игрушка, в которой нужно «мочить» проклятых телепузиков. Ну а на этом сайте представлены сразу две игры, одну вы уже видели, а вот вторая заслуживает самого пристального внимания.

www.newgrounds.com/assasin

Если предыдущий сайт мог предоставить вам для убиения лишь телепузиков, то данный ресурс гарантирует полное удовлетворение ваших садистских инстинктов. При помощи флэш-роликов всевозможным пыткам, расстрелам, четвертованиям, вырываниям языка и избиениям кирзовыми сапогами подвергаются практически все маломальски известные люди, от Бритни Спирс и Бен Ладена до многострадального Билла Гейтса и Памелы Андерсон.

www.gamemania.ru

Молодой, но бурно развивающийся отечественный игро-новостной проект. Обновляется с завидной регулярностью и, в отличие от подобного рода ресурсов, содержит действительно оригинальные новости, а не переписанные с других сайтов. Отдельной похвалы заслуживает техническая начинка сайта — настоящие чудеса Perl и Java.

www.planethalflife.com/cswaypoints

Этот ресурс будет интересен прежде всего игрокам в Counter-Strike, которые в свободное от кровавых боев в клубах и на просторах Сети время любят потренироваться на ботах. На сайте регулярно выкладываются waypoint'ы для всех популярных ботов (а не только Pod'a), поддерживающие все больше карт, в том числе и неофициальных.



Александр Шалимов
lizard@hotbox.ru

Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

Кручу-верчу, дохода хочу

Как получить деньги с домашней странички?



Раскручивать собственную страничку мы уже умеем (статью **«Кручу-верчу, успеха хочу»**, надеюсь, все читали, если нет — бегом *на комп лакт*, она вас там дожидается). Но ведь как хочется получать с «хоумпаги» еще и некоторый доход. Человек, хоть раз выходивший в Интернет, наверняка знает о том, что трудолюбивые вебмастера получают со своего ресурса, скажем так, небольшую компенсацию за свой труд. Пора и вам начинать зарабатывать на своей страничке. Глядишь, через месяц-другой на просторах Мировой Сети взойдет еще один Бил Гейтс (по количеству денег). Конечно, я несколько преувеличиваю... но получать доход со странички, ничего на ней не продавая, — реальность, а вовсе не миф дня сегодняшнего. Как это делается? Читайте ниже.

За что нам платят

В Сети можно найти массу интересных предложений — зарабатывать предлагают на всем, начиная от просмотров баннеров и заканчивая поиском по сайту рекламодателя. Многие предложения подкупают начинающего пользователя своей новизной. Кажется — кому интересно ставить свои баннеры, да еще и платить за это (кстати, извечный вопрос всех новичков в Сети, а порой и бывалых пользователей Интернета)? Интереснее другое — это нужно многим. В Интернете сейчас появилось немало рекламы, и компании делают все, чтобы донести ее до потенциального покупателя. В связи с этим стали появляться компании, становящиеся посредниками между вами и рекламодателем. Например, установили вы себе баннер (ну, не себе, а на своем сайте), зашел человечек, кликнул по нему. Пойду-ка, мол, посмотрю, а что это за компания такая мне стогиговый «винт» за десять баксов предлагает... и кликают. Вот вам и потенциальный клиент для рекламодателя. Все довольны: реклама показана, деньги уплачены.

С чего начать

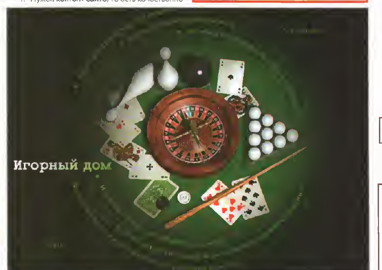
Владельцам собственных страничек рекламодатели платят не только за клики по баннерам на своем сайте, но и их — баннеры — показы. Показали сто раз — получили свою звонкую монету.

Чтобы начать зарабатывать реальные деньги, нужно учесть несколько моментов.

1. Нужен **контент сайта**, то есть качественно сделанное содержимое вашей странички. Содержимое должно быть интересным, оно обязано привлекать людей. О том, что стоит, а что не надо размещать на своей единственной и неповторимой, читайте в *августовском номере «Мании»*. Сейчас речь не об этом. Вам нужно твердо усвоить только одно: рекламодатель не захочет с вами сотрудничать, если перед ним будет так называемый **сайт-«пустышка»**.

2. Необходимо **увеличение трафика**. Как этого добиться — опять же читайте августовский выпуск журнала. Неважно, как вы добьетесь результата: обменом ли ссылками, участием в системах обмена баннерами или иными путями (может, ваша странич-

> **Рекламные брокеры**
>
> В Сети существуют так называемые **рекламные брокеры**. Это компании, которые собирают под своим теплым крылышком рекламодателей всех направлений. Там можно найти и тех, кто платит за клики по баннерам, и тех, кто платит за регистрации, проценты с продаж и т.п. Одно из преимуществ этой бодяги в том, что все, что вы заработаете у разных спонсоров (конечно, только упомянутых у брокера), соберется на одном аккаунте. Однако и процент такие сборщики себе отъедают, хотя и небольшой.





ка действительно интересна пользователям, — что ж, бывают и такие прецеденты). Главное, трафик должен быть мощным.

3. Предыдущие два пункта, умноженные на ваши мысли об идеальной страничке.

А теперь навострите свои ушки и внемлите. Сейчас вам будет рассказано о том, что надо не только на ус наматать, а на бороду и на русые косы младшей сестренки. Чтобы не забыть.

Некоторые правила и требования, предъявляемые спонсорами к оформлению сайтов

У каждого спонсора есть свои правила, которых стоит придерживаться. Но... практически у всех есть общие пункты, да и в целом правил не так уж и много. И запомните: за нарушение *хотя бы одного правила (!)* вас могут тут же удалить из базы данных и обнулить ваш денежный счет. Надеюсь, вы не хотите остаться у разбитого корыта? Дом один простой совет — перед регистрацией у спонсора почитайте его условия в разделах Terms and Conditions, Advertising Policy, Rules или Rules and Conditions (этот пункт может по-разному называться). Если у вас слабовато с английским языком, то воспользуйтесь услугами какой-нибудь программы-переводчика (например, *www.translate.ru*), но содержание должно быть переведено точно. Тут слабины себе не давайте, а то потом будете гадать, что это денег на счету в банке не прибавляется.

Условия вы должны знать хотя бы для того, чтобы в дальнейшем избежать щекотливых ситуаций. Несколько стандартных пунктов во всем условиях последуют ниже.

1. Нельзя призывать посетителей щелкать на баннеры лозунгами типа «Кликни сюда и помоги нашему клубу», «Click here, please» или заставлять кликать на баннеры иным «обманным» путем. Но некоторые спонсоры лояльно смотрят, если вы рядом с баннером поместите краткое описание продукта или услуги «по ту сторону ссылки». Кстати, на просторах Рунета это порой даже необходимо делать. Посетитель должен хотя бы примерно знать, что будет ждать его, если он кликнет по баннеру. Иногда спонсоры разрешают разместить под баннером строчки «Please. Visit our sponsor» («Пожалуйста, посетите нашего спонсора»). Только прежде чем размещать подобные словеса, убедитесь, что ваш спонсор действительно это разрешил. Такие пункты обычно прописываются в условиях.

2. Не принимаются сайты, нарушающие авторские права. Ну а в нарушители автоматически записывают странички, содержащие пиратские копии разных продуктов, серийные номера программ, музыку в mp3-формате (если она нелегальна, разумеется) и тому подобное. Как правило, не принимаются сайты сексуаль-

Регистрационные ссылки

Рассмотрев возможные типы компаний-спонсоров, пора бы уже и определиться, в какой области стоит приложить свои усилия. Привожу список лучших, на мой взгляд, компаний-спонсоров. Все они проверенные на предмет получения от них чеков. Так что не упустите момент. Можно сказать, для вас собирал.

Клики по баннерам

KM.ru — **«Кирилл и Мефодий»**. Крупнейший в российском Интернете мультипортал. Одна из самых высоких цен за клики по баннерам — 0.07$. Пять центов вы получаете реальными деньгами (их могут быть выплачены любым способом из тех, которые доступны в программе) и два цента — рекламными деньгами, которые могут быть потрачены только на маркетинговые услуги KM. Регистрация *http://affiliate.km.ru*

Porta.ru — Интернет-магазин, специализирующийся на продаже портативной электроники. Платят в основном за клики по баннерам — от 0.02$. А также сулят и выплачивают монету за привлечение покупателей: комиссия до 25% от стоимости заказа. Регистрация на *www.porta.ru/partner.phtml*

Xchange — этот зарубежный спонсор в Рунете довольно известен. Отличается регулярностью отправления чеков «в нашу сторону». Стоимость клика колеблется от 0.01$ до 0.25$. Регистрация по адресу www.clickxchange.com.

За просмотр баннеров

А вот вам список наиболее популярных баннерных сетей. Подробнее о них вы сможете прочитать в *«Игромании» за август месяц*.

Московская баннерная сеть — *www.mla.ru*

ИнтерРеклама — *www.interreklama.ru*

Russia Link Exchange — *www.rle.ru*.

Рекламные брокеры

По итогам последнего года определился явный лидер рекламных брокеров — cj.com — Commission-Junction. Этот спонсор объединяет более 1000 компаний, готовых оплачивать вам клики, показ баннеров, продажу и, что самое выгодное, бесплатную регистрацию. Много программ оплаты за клик со средней стоимостью клика 5-10 центов. Есть программы оплаты показа баннеров — в среднем 1 доллар за 1000 показов. И очень много программ lead — оплата за бесплатную регистрацию. Стандартная ставка в таких программах — 1 доллар, но в некоторых можно получить до 5 долларов за бесплатную регистрацию по вашей ссылке. За каждого привлеченного вебмастера вы получаете по 2 доллара и далее пожизненно 5% со всех его доходов. Только настоятельно рекомендую: не пытайтесь обмануть компанию. Вас сразу удалят из всей сети. Регистрация — *www.cj.com*.



LinkShare — еще один рекламный брокер. Оплаты за клики, показы, регистрации. Неплохой выбор спонсоров. С русскоязычными сайтами работает без всяких проблем. Реферальная программа. $3 за каждого привлеченного вами вебмастера плюс дополнительно розыгрыш ценных призов и подарков. Регистрация *www.linkshare.com*.

Иже с...

GoTo.com — поисковая система. На мой взгляд, лучший среди спонсоров такого типа. Вы ставите форму поиска у себя на сайте. И за каждый поиск, осуществленный с вашей странички, получите «зелеными». Регистрация — *www.goto.com*.

Общая терминология

Спонсор — организация (компания), размещающая рекламу на входящих в нее сайтах, например, на вашем. Спонсор — это тот, кто будет платить вам деньги.

Аккаунт (Account) — ваша учетная запись в компании. Включает в себя прежде всего ваш денежный счет и вашу статистику по работе с рекламными баннерами.

Серфер — это пользователь, перемещающийся в Интернете от сайта к сайту.

Реферал (Referral) — человек, который зарегистрировался в сервисе по вашей ссылке.

Поинт (англ. paint) — система исчисления заработанных вами очков (и не надо путать это название с названием пользователя ФИДО). Применяется во многих компаниях. Обычно в конце месяца поинты переводятся в доллары. Курс зависит от компании.

PPC (pay-per-click) — программа оплаты за клики (click) с вашего сайта.

PPI (pay-per-impressions) — программа оплаты за показы (impressions) баннеров рекламодателя на вашем сайте.

PPL (pay-per-lead) — программа оплаты за какое-либо действие (lead), совершенное на сайте рекламодателя посетителем, пришедшим по ссылке с вашего сайта.

PPS (pay-per-sale) — программа оплаты с продаж (sale), то есть посетитель должен что-то купить на сайте рекламодателя.

Impression (Exposure) — показ баннера спонсора посетителю вашей странички.

Unique Click — «уникальный» клик. Уникальность клика определяется его IP-адресом и промежутком времени.

CTR (Click Through Ratio) — отношение число посетителей, которые кликнули на баннер, к их общему количеству или отношение числа кликов к числу показа баннера.

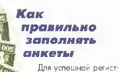
ного (adult) характера (для таких ресурсов существуют свои, порноспонсоры).

3. Практически все спонсоры не хотят, чтобы их баннеры находились рядом с adult-картинками. Во многих случаях требуется даже не только полное отсутствие порнобаннеров, но даже и ссылок на порноресурсы. Небольшая часть спонсоров требует, чтобы общее количество баннеров на страничке не превышало определенного количества, указанного в их правилах.

4. Иногда не разрешается помещать баннер в окнах с автообновлениями (например, в чатах) и внизу страницы. Категорически запрещено использовать баннеры в скрытых фреймах, на страницах с редиректом, во всплывающих окнах. Иногда спонсоры требуют размещать баннеры в определенной части страницы.

5. Часто выдвигается ограничение на количество просмотренных страниц. Иногда не принимаются сайты с рекламой табачно-водочной продукции, также ограничение часто ставится на сайты с серверов, предоставляющих бесплатное место под страничку (Geocities, Hut.ru, Holm.ru, Virtualserver и т.п.).

6. Иногда, но редко, накладываются ограничения на возраст (например, не менее 18). Правда, эта информация не проверяется, так что тут всегда можно смухлевать.



Как правильно заполнять анкеты

Для успешной регистрации в программе вам необходимо ввести информацию о себе — паспортные данные, адрес (почтовый и электронный), телефон, место работы и прочее. С этим проблем быть не должно, если вы прочитаете и учтете следующие условия.

1. Все анкеты (кроме анкет русскоязычных спонсоров) заполняются **латинскими буквами**.

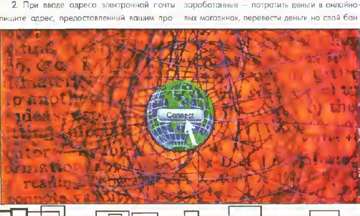
2. При вводе адреса электронной почты пишите адрес, предоставленный вашим провайдером, или халявный адрес, в котором нет слов **free**, **mail** и прочих широкоупотребимых. Это необходимо, чтобы у компании не возникло вопросов о вашем существовании.

3. Многих спонсоров интересует ваш среднегодовой доход. Не пугайтесь. Это не враги строят злые козни, и вытаскивать из-за пазухи верного друга — шпагу — еще рановато. Лучше выбрать самое большое число из предложенных в списке. Обычно этому верят (и кто ж их разберет), чего с них взять) — более того, считают, что ваш доход существенно выше заявленной суммы, и это действует на соискателей-спонсоров, как красная тряпка на быка: они кинутся на вас со всех сторон. Только упаси вас конечно «кидать пальцы» перед отечественными спонсорами. Эти сразу «просекут фишку», и никакой рекламы вы не получите.

4. Подробно вводите свой почтовый адрес — чем точнее он будет написан, тем быстрее до вас дойдет чек.

Получение денег

Ну вот и настал счастливый момент в жизни любого «воротилы» бизнеса малых страничек — на аккаунте накопилась кругленькая сумма, пора уже и деньги из спонсора выуживать. Есть несколько способов получить свои кровно заработанные — потратить деньги в онлайн-овых магазинах, перевести деньги на свой бан



ковский счет, получить чек. Первые два способа доступны не всем. Тем более цены в Интернет-магазинах порой кусают за и иногда даже откусывают. А банковский счет есть далеко не у каждого вольного стрелка. Большинство предпочитают третий способ — чек. До России из стран ближнего зарубежья он доходит за две-три недели. Что касается зарубежья дальнего — за месяц-полтора, так что не торопитесь поднимать кипишь, если деньги никак до вас не доберутся. Возможно, дело вовсе не в спонсоре-жулике, а просто банкиры так «оперативно» сработали. После получения вам надо чек обналичить. Чем скорее, тем лучше — чек почти всегда выписан на 3 месяца, а если еще и шел он месяца два, то чуете, сколько времени у вас осталось до момента, как денежки самоликвидируются? Обналичить заветную бумажку можно в любом банке, поддерживающем перевод денег из-за границы (т.е. инкассо). Выбирайте по оптимальным условиям — скорость/цена. Обналичивают, конечно, не за бесплатно, а возьмут процент от суммы. Причем чем меньше сумма, тем больше процент. Так что имеет смысл зарабатывать деньги у спонсора, когда набежит побольше, а то придется чуть ли не половину «зарплаты» каждый раз банку оставлять. В некоторых банках чек обналичат за сутки, но возьмут за это 10%, в другом процедура затянется на месяц, зато стоит дешевле. В каком банке реализовывать чек, я вам не советчик, но могу порекомендовать Сбербанк — принимает все чеки, да и проценты берет невысокие.

Кликнул раз — доллар спас

Первое место по численности среди спонсоров держат компании, платящие за клики по баннерам. Такой способ заработать особенно привлекает новичков. Тут все просто. На вашем сайте расположен баннер рекламодателя, и за количество кликов по нему (количество переходов на сайт рекламодателя) вам заплатят деньги. Но не все так просто.

Если вы думаете, что вы пару сотен раз кликнете на баннер и тем самым отяжелите свой кошелек — вы глубоко ошибаетесь. Учитываются только уникальные IP-адреса, то есть посещение одного пользователя — это... посещение одного пользователя, зайди он с вашего сайта на сайт рекламодателя хоть тысячу раз.

Если вы будете участвовать в различных клик-клубах или просто обманывать спонсора другими путями — то вас рано или поздно вычислят. Для тех, кто в танке, поясню: клик-клуб — сугубо наше (отечественное) изобретение. Набирается человек 100-200 и ходят друг к другу в гости, щелкают по баннерам спонсора. А спонсоры... спонсоры — они ведь совсем не дураки. Или уж по крайней мере не совсем дураки. Они свои деньги защитить пытаются и вовсе не готовы выпускать их в трубу. Так что хитрецов довольно легко вычислить по регулярно повторяющимся IP-адресам на входе. А еще по пассивному поведению посетителей — зашли и сразу ушли со странички. Плюс у спонсоров каждый баннер чаще всего обсчитан в цифрах и имеет свой коэффициент кликанья. Иными словами, если у них на баннер до этого всегда кликало пара человек из сто пришедших на сайт, а на вашем сайте кликает девяноста девять из сто... Вот ты и попался, товарищ Плюшкин.

Хотя... если вы будете использовать несколько высоко посещаемых клик-клубов, то, скорее всего, и не попадетесь. Что называется, когда хочется — можно все. Только осторожно. Что интересно, далеко не все спонсоры прописывают в условиях сотрудничества пунктик о «неприятии клик-клубов». Так что вы как бы ничего противозаконного не делаете. Однако учтите, что если прознают про ваши шалости, то даже те, кто в условиях контракта про данное условие упомянуть забыл, денег вам не выдадут. И можно хоть головой о стену биться. Но то чтобы совсем бесполезно, но в данном случае — не поможет.

Посмотри, доллар получи

Ну вот. С основными принципами заработка разобрались. Теперь давайте по отдельным типам компаний-спонсоров пробежимся. И начнем мы с компаний, платящих за просмотр баннеров. Это даже не спонсоры. Подобный способ заработка построен на работе с баннерообменными сетями, которые покупают и продают показы баннеров, полученные в их сети. То есть на ваш сайт зашло, скажем, около 2000 человек, и, следовательно, было показано около 10000 баннеров. Это количество вы можете продать сети. В каждой компании стоимость 1000 показов разная, но в среднем около 30 центов. Где-то больше, где-то меньше.

Позови его с собой — будет кошелек тугой

Распространены на просторах Мировой Сети и компании, платящие за привлечение новых пользователей. И нельзя не сказать, что подобный способ заработка не пользуется популярностью (все все поняли?). Компании, предоставляющие такой сервис, действуют так. Вы размещаете баннер или текстовую ссылку на сайт рекламодателя. После клика на баннер человек попадает на сайт спонсора и, если захочет, регистрируется там. Сама регистрация дает определенную прибыль: место на сервере, какие-ли бо скидки. А вам за каждого привлеченного реферала заплатят звонкой монетой.

Все остальные и иже с ними

Столько уже написано, а я еще ничего не сказал о возможности заработать на процентах с продаж, размещении у себя панельки для поиска в определенной поисковой системе и о других предложениях, которых со стороны спонсоров — выше крыши. Журнал, к сожалению, не растягивается (хотя и старается), так что подробно разобрать иные виды заработка в Сети, увы, сегодня не получится. Если тема действительно настолько актуальна, то присылайте письма на адрес редакции (лучше всего на *operKOT@igromania.ru* — так письмо сразу к редактору раздела попадет) или на мой «мыльный» (см. первое «мыло» в начале статьи). Наберется должное количество просьб — продолжим рассмотрение темы и осчастливим вас еще одним материалом. А если вкратце, то смотрите врезки, где-то тут по бокам приютившиеся. Засим прощаюсь до ближайшего коннекта через месяц. ■

Александр Шалимов
result@cityline.ru



Кибер-война продолжается!

Если бы меня попросили описать **CyberStrike 2** в двух словах, я бы охарактеризовал ее так — **MechWarrior** с элементами **BattleZone**. Лучшие черты великих игр, разбавленные своим представлением о настоящей игре разработчиков **989 Studios** и **Simutronics Corpiration**.

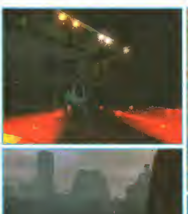
Вместо туповатого AI в игре выступают тысячи игроков, собранные в кланы. Мир CyberStrike 2 прекрасен изнутри, восхитителен снаружи. Шустрый и симпатичный 3D-движок исправно выполняет свои функции — взрывы, выстрелы, кровище... Проникшиеся духом MechWarrior на этих строчках прекращают читать, жадно хватают клиент игры с нашего компакта и начинают online баталии. Остальные — неверующие — продолжают читать.

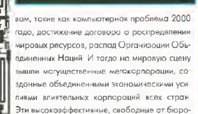
За кого мы играем?

Всего в игре существует 4 клона (у каждого — свой цвет), борющихся за господство над Сиреной. Лично у меня возникла аналогия с Древней Русью: вражда удельных князей за господство. Только в те времена оружие было послабее, чем нынешнее виртуальное. Всего лишь копья, палки-копалки, луки...

Поле битвы — Сирена

Начало нового тысячелетия принесло ряд радикальных политических и экономических изменений, которые затронули основы человеческой цивилизации. Правительственные структуры оказались не в состоянии решать новые проблемы, вставшие перед человечеством, такие как компьютерная проблема 2000 года, достижение договора о распределении мировых ресурсов, распад Организации Объединенных Наций. И тогда на мировую сцену вышли могущественные мегакорпорации, созданные объединенными экономическими усилиями влиятельных корпораций всех стран. Эти высокоэффективные, свободные от бюрократии организации быстро включаются в работу, захватывая все частные и государственные программы.





Внезапное и драматическое появление на орбите Марса черной дыры повергает в изумление лучшие умы XXI столетия. Новой задачей корпорации NASA становится исследование этого феномена. В течение двух лет попытки проникнуть внутрь черной дыры заканчивались неудачей — и наконец зонд Sogan IV возвращается без повреждений.





Снимки, которые он доставил, потрясают научные и религиозные сообщество. Неидентифицированная звезда G-типа оказывается в огромной мере похожей на Землю. Новый мир, названный за красоту пейзажей "Сиреной", манит к освоению и колонизации.

Первая же экспедиция на Сирену обнаруживает богатейшие залежи ценных ресурсов. Для их немедленной разработки уже через год после полета Sogan IV на Сирене основывается первая колония. Открытие огромных месторождений трития и платины — единственных известных катализаторов для поддержания реакции холодного синтеза — вызывает взрыв активности, подобного которому не наблюдалось со времен золотой лихорадки XIX века.

Terran Alliance (синий цвет)

Цель клана — сохранение жизни на Сирене. К Альянсу примкнули лучшие умы планеты. Они хотят защитить население Сирены от гибели в результате перехода ее на новую, более близкую к солнцу орбиту. Руководители и члены Альянса верят, что технология — это ключ к будущему.

В результате борьбы мегакорпораций за право владения богатейшими месторождениями редких минералов Сирена становится новым рубежом дикости и беззакония. Новые городо возникают в местах открытия месторождений и умирают вместе с истощением их. Рудники становятся очагами вооруженных конфликтов. Сирена превращается в новый Дикий Запад, потому что импортировать оружие на далекую планету было легче, чем создавать там эффективную законодательную систему, подобную тем, которые действовали на Земле (а кроме того, мы-то знаем, что продажа оружия была, к сожалению, во все времена очень выгодным бизнесом).

Сирена становится полигоном не только для новых идей, но и для радикального фундаментализма. Мало кому известный религиозный деятель Jebediah Brightman основывает на Сирене секту "Пророчество Грядущего Апокалипсиса" и не испытывает недостатка в преданных сторонниках. Брат Jebediah провозглашает пророчества, согласно которому Сирена должна столкнуться лицом к лицу с катастрофой космического масштаба, которая закончится разрушением мира в огненном апокалипсисе, гибелью всех неверующих и вознесением верующих на небеса. В этом, заключает пророчество, и есть предназначение Сирены.

Внезапное исчезновение черной дыры оставляет Сирену навсегда отрезанной от Земли. Когда выясняется, что коллапс черной дыры привел к изменению орбиты Сирены, исчезают все экономические и политические организации, созданные первыми переселенцами. Будущее Сирены становится пугающе определенным по мере того, как планета смещается на новую орбиту ближе к своему солнцу.

В условиях изоляции от Земли могущество мегакорпораций растаяло. Ресурсы переходят в руки новых сил. Потерянные для Земли колонии мгновенно самоорганизовываются в систему враждующих, борющихся за господство кланов. Возникает новый мировой порядок, и проясняется картина будущего — Война кланов.

Наш выход

Для начала сходите на сайт игры, расположенный по адресу *www.cs2.net*. Скачайте инсталляционный клиент или — что



значительно проще — возьмите его *с нашего компакта* (все-таки 25 Мб — не шутка, особенно для диал-апа). Но я вам не советую сразу лететь сломя голову на поле боя. Сначала можно, да и нужно, поиграть в оффлайне — для этого предусмотрены специальные тренировочные миссии — и потренироваться в управлении вашим **мехом**.

Интерфейс на удивление прост и удобен. При игре через Интернет сначала пройдите недолгую процедуру регистрации на сервере. Скачав небольшой апдейт (увы, он вливается в ядро игры, и на компакт мы его выложить не можем), вы попадете в игру. В левом верхнем углу экрана выберите Арену, на которой будут проходить дальнейшие сражения.

Арены бывают нескольких типов. Для начинающих, средних и продвинутых игроков. Это деление помогает организовать группы игроков по уровню их игровых навыков. В общем-то, классическая градация, но далеко не во всех онлайновых проектах она имеется, так что факт наличия приятен.

На арене может быть несколько городов — тогда битвы приобретают стратегический характер (скажем даже так: становятся еще более тактическими).

Чтобы присоединиться к игре, выберите город, в котором вы хотите играть, кликнув на четырехцветную иконку этого мегаполиса в соответствующем окне. Кликнуть надо на цвете именно того клана, к которому вы хотите присоединиться. После этого можно нажимать на Launch. Никто также не мешает понаблюдать за ходом игры, реально в ней не участвуя. В режиме спектатора. Для этого нажмите на Observe.

Цели игры на каждой карте-миссии разные. Большой популярностью пользуются карты, где для того, чтобы выиграть, нужно полностью уничтожить противника (обыкновенный deathmatch). Еще существует игра "клан на клан" (team deathmatch). Более интересными считаются миссии, где нужно защитить (разрушить) какой-либо объект: радар, корабль-транспортировщик, сверх мощную пушку и т.п. (а это уже Assault).

Disciples of the Apocalypse (фиолетовый)

Руководимые Братом Джебидия Брайтон выполняют святую миссию ускорения прихода Конца. Члены этой религиозной секты верят в очистительную силу грядущего Апокалипсиса. Их цель на Сирене — предотвратить попытки Дьявола в лице Terran Alliance нарушить Промысел Божий.

Чем воюем-то?

Боевой процесс игры построен на модулях, которые "вшиваются" в ваш мех. Всего есть пять типов модулей. Basic Modules, Energy Modules (Energy Weapons), Defensive Modules, Explosive Modules, Power Management Modules.

К Basic Modules — позволяющим «летать» — относятся Hover Jet и Jump Jet модули. Первый отличается от второго тем, что позволяет регулировать скорость и направление полета.

В Energy Modules (Energy Weapons) — оружейные «приставки» — входят такие модули, как Longshot (служит для уменьшения расхода энергии при стрельбе, правда, в ущерб скорости и радиусу действия), Pulse Laser (отличается большими скоростью и радиусом действия), Plasma Cannon (маленький радиус действия, но сокрушительная сила), Mass Driver, Proton Cannon, Gauss Cannon — огромный радиус действия и сокрушительнейшая сила, но использует слишком много энергии.

К Defence Modules — броня — относятся Repair (одноразовая починка, чинит в течение 20 секунд), Automated Repair (во включенном состоянии чинит всегда, но очень медленно), Stealth (вы становитесь невидимым для вражеских радаров и вражеских турелей), Mines (пять мин, которые вы можете установить в любом месте), Minesweep (этот модуль — полная противоположность предыдущему, он уничтожает все вражеские мины на расстоянии в 300 футов) и Hardened Shield (энергетический щит).

К Explosive Modules можно отнести такие модули, как гранаты, ракеты и мортиры. К сожалению, таких смертельных штучек вам дается всего ничего — от 10 до 30 штук. Но если запустите во врага 5 ракет одновременно, он даже и понять не успеет, что же произошло.

Меня очень порадовали Power Management Modules. Эти модули подпитывают вас энергией (по внешнему виду напоминают башенки). Описываю интересную ситуацию. Вы со своими напарниками сидите в засаде на своей базе и ждете врагов. Включаете модуль Stealth. Теперь вас нет на радарах противников. Энергия почти не уменьшается благодаря "башенкам". Противник в хорошем расположении духа входит к вам на базу. А тут вы во всей красе. До еще со включенным модулем Automated Repair. Под перекрестным огнем вражины вряд ли проживут более минуты.

Несколько советов

Чтобы вы не были в игре совсем уж зелеными солдатиками, я дам вам несколько советов по игре.



1. Перед подключением удостоверьтесь, что вы собираетесь играть на том уровне сложности, к которому принадлежите. Лучше на первый раз подключитесь к уровню полегче. Сами же спасибо скажете.

2. Также при подключении вы должны понимать, к какому типу игры относится данная карта. Вряд ли вашим напарникам понравится, если вы начнете стрелять по своим в team-deathmatch.

3. Никогда не лезьте на рожон. Один в поле не воин. Подождите подкрепления — ваших напарников.

4. Хотя возможна и другая ситуация, которую можно описать так: один в поле воин, если знает, что он один. Тут уж действуйте по своему усмотрению.

5. Всегда следите за датчиком энергии. Расстреляете весь запас, а потом, когда нужно будет срочно улепетывать, энергии на прыжки не хватит.

Knights of Iron (красный)

Это сообщество колонистов боится как усиления Terran Alliance, так и разрушений, обещанных последователями Апокалипсиса. Подозревая заговоры повсюду, эта доморощенная милиция хочет, чтобы на планете не было вмешательства государства в личную свободу. Они хотят поддержать существующее равновесие в надежде, что враждующие силы уничтожат друг друга.

Syren Liberators (зеленый)

Новейший и самый маленький из кланов, которым секретно руководит губернатор Ruger of Chimreor. Первоначально поддерживал усилия Альянса. Но со временем члены клана пришли к выводу, что планы Альянса ведут к опустошению ресурсов планеты. К этому же ведут и усилия Последователей. Губернатор публично и открыто поддерживает Альянс, но в то же время снабжает необходимой информацией членов клана, которые используют ее, чтобы помешать усилиям Альянса.

Бесконечная графика

Графически игра выполнена почти безукоризненно, учитывая жанр и онлайновую направленность. Кое-что можно было бы сделать получше (взрывы выглядят немного пресновато), но в целом — симпатично, быстро и атмосферно. От некоторых пейзажей глаз отвести невозможно.

Иногда удивляешься, как это все влезло в скромные 25 мегабайт клиента. Требования к коннекту минимальны. Тянуть выделенку не придется, если у вас есть модем на 28800 и выше — то все в порядке. Да и новомодный Pentium-IV не понадобится. Хотя бы Pentium 200 с 32 Мб оперативки и любой 3D картой (причем на сайте игры собраны новые драйвера для известных графических карт).

Почем война для народа

Каждому желающему приобщиться ко вселенной придется решить один непростой вопрос: платить или не платить. Если вы решили платить, то цена одного месяца стоит 9.95 «зеленых». Тогда вы сможете почувствовать все прелести игры. Если же решили встать на путь халявщика, то сможете играть только на аренах, специально отведенных для «шароварных» игроков, при этом ваши персональные очки не будут накапливаться день за днем. Бесплатные игроки не могут участвовать во многих турнирах, а также не могут организовываться в кланы или присоединяться к ним. Но... и не платя звонкую монету, играть чертовски интересно. К тому же в Сети существует некоторое количество бесплатных сайтов, на которых можно, ничего не платя, развернуться вовсю. Вот только эти серверы носят статус «пиратских», так что не советуем вам на них заглядывать. Закон надо чтить.

Так что покупать или не покупать — думайте сами. Здесь я вам уже не советчик, разрешить задачу вам предстоит самостоятельно. А вот играть — всем в обязательном порядке. Удачной вам обороны... ■

Mad! Divoff
xvs@igromania.ru

Пламенный пионерский привет! Вы присутствуете при зарождении новой рубрики нашего журнала, которая посвящено мобильным телефонам, играм для мобильных телефонов и всем околомобильным новостям, на которые следует обратить внимание. На текущий момент мы начали сотрудничество с компанией "ВымпелКом" (торговая марка "БиЛайн"), первые плоды которого вы могли видеть в прошлом номере (см. конкурс "Wallpaper-Штурм"/Финал). В дальнейшем планируется сотрудничество со всеми основными столичными (Москва/Питер), а после — и региональными операторами связи для обеспечения вас, читателей, полезной и проверенной информацией.

Сегодня речь пойдет об играх, доступных на wap-сайте ***wap.beeline.ru*** всем пользователям мобилок, подключенным к "БиЛайн".

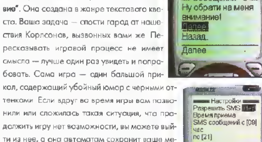
Тем, кто не знаком с таким понятием, как ***wap-сайт***, кратко объясню, что это такое. ***Wap-сайт*** — это сайт, такой же, как и сайт в Интернет (а именно в Интернете wap-сайты и живут), на который можно зайти с мобильного телефона с поддержкой технологии **W@P**. То есть, по сути, в телефон встроен браузер, поддерживающий специальный формат страничек и показывающий его на обыкновенном экране мобилки.

Еще проще говоря: с помощью **W@P** вы получаете доступ в Интернет с мобильного телефона.

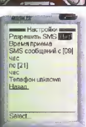
Игры для мобильных телефонов пока еще находятся на начальной стадии развития и будут прогрессировать вместе с телефонами и телефонными сетями. А пока что "мобильные игры" не отличаются интерактивностью и скоростью, однако берут логикой и пaзлoвoстью.

Одним из первых российских разработчиков для новой мобильной игровой платформы стала компания ***"Никита"***, известная вам в первую очередь по серии ***"Parkan"***.

Самой главной и продвинутой игрой "Никиты" стала игра ***"Пчелка"*** — аналог широко известной *"Тамагочи"*. В ней вам предстоит выступить в роли няни, мамы и папы (в одном лице) для маленькой пчелки. Вовремя покормить, поменять памперсы, поиграть с малышкой, порадовать ее... Ее жизненный срок — не более 13-14 дней, и за это время она вырастает до стадии матерой пчелы, после чего успешно дохнет. Сдохнуть она может и в процессе выращивания, если ее, например, не кормить или не лечить. Пчела умеет общаться и жаловаться на жизнь, а также выражать свое "фи" при помощи **SMS**-ок. Уделять внимание дитю достаточно по несколько минут пару-тройку раз в день, и тогда вполне возможно вырастить мобильную любимицу до внушительных размеров. В общем, тамагоча — она и под каткам та же тамагоча, только плоская...

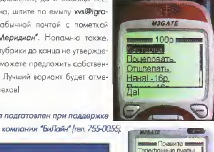


Второй ключевой игрой стало ***"Нашествие"***. Она создана в жанре текстового квеста. Ваша задача — спасти город от нашествия Корлеонов, вызванных вами же. Пересказывать игровой процесс не имеет смысла — лучше один раз увидеть и попробовать. Сама игра — один большой прикол, содержащий убойный юмор с черными оттенками. Если вдруг во время игры вам позвонили или сложилась такая ситуация, что продолжить игру нет возможности, вы можете выйти из нее, а она автоматом сохранит ваше местоположение, и в следующий раз вы начнете играть там, где закончили.



На этом сегодня я закончу повествование об играх для мобильников от "Никиты" — мы продолжим эту тему в следующем номере.

А пока что — все ваши вопросы, пожелания, поправки, предложения, да и вообще все, что душе угодно, шлите по емылу xvs@igromania.ru или обычной почтой с пометкой ***"Мобильный Меридиан"***. Напомню также, что название рубрики до конца не утверждено, так что вы можете предложить собственные варианты. Лучший вариант будет отмечен *особо*. Успехов!



Материал подготовлен при поддержке компании "БиЛайн" (тел. 755-0055).



Мобильные Новости

Поскольку на момент завершения работы над этим номером на предложение о сотрудничестве откликнулась только компания **"ВымпелКом"**, предоставленные новости касаются только настоящих и будущих абонентов **"БиЛайн"**.

Для начала — самая положительная и полезная новость для столичных абонентов. 30 октября "ВымпелКом" и "Седьмой Континент" объявили о заключении партнерского соглашения о приеме платежей за услуги сотовой связи. Теперь 24 часа в сутки и практически во всех административных округах Москвы, где есть универсам "Седьмой Континент", можно оплатить свой мобильник, независимо от его системы расчетов (авансовая, кредитная или БИ ПЛЮС).

Далее, появились новые разделы на WAP-сайте **"БиЛайн"**.

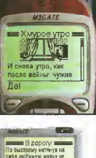
"Путешествия" — информация о "горящих" путевках, расписание поездов и самолетов;

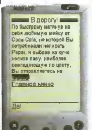
"Семья и дом" — рецепты коктейлей и различных блюд, а также как организовать досуг ребенка;

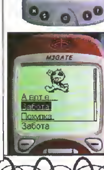
"Дамский клуб" — информация о скидках и распродажах, новости индустрии красоты.

Раздел ***"Игры"*** пополнился тремя новыми играми (разработка ***"ЮПиТи"***).

Служба ***"633"*** предлагает помощь в подборе *специализированных* программ для отдыха. Звоните, консультируйтесь. Услуга, как обычно, платная.







РЕЖЕМ ПО ЖИВОМУ: ВОССТАНОВЛЕНИЕ FAT

Strike

На вашем винчестере похозяйничала злобная тварь Win95.CIH? Да — этот злавред до сих пор бродит по свету, то и дело принимаясь за старое. BIOS цел, на испорчен FAT? Еще не все потеряно — бесценная информация поддается восстановлению!

Все не так уж плохо: вирус портит каждый восьмой сектор всех жестких дисков. А это значит, что в любом случае теряется Master Boot Record (главная загрузочная запись), так как она находится в самом начале диска: Cyl0, Side0, Sec1 — что на русском языке означает: «Цилиндр 0, Сторона 0, Сектор 1». Иногда (в зависимости от объема диска) может потеряться Boot Record, расположенная на Cyl0, Side1, Sec1. То есть частично разрушены обе FAT. Первая копия начинается с Cyl0, Side1, Sec33. А вторая копия идет следом за ней.

Также частично разрушены файлы, находящиеся в самом начале диска. Это служебные файлы операционной системы, интереса они не представляют, и то, что они не подлежат восстановлению, нас не должно огорчать.

Теперь нужно восстановить Master Boot Record, Partition Table, Boot Record и FAT. Это не так сложно и страшно, как звучит. Для восстановления нам понадобятся программы Diskedit и dub.exe (*можно взять на нашем компакте*), а также второй жесткий диск.

Процесс пошел

Так как всего существует две копии FAT, то повреждения находятся в разных местах. И нам всего лишь нужно собрать из двух нерабочих копий одну рабочую версию. Для сравнения и сборки FAT нам понадобится упомянутая выше утилита dub.exe. Но для начала надо выделить обе FAT в файлы. Для этого подключаем второй жесткий диск, загружаемся с досовской диске-



Алексей Макаренков
(makarenkOFF@igromania.ru)

Вирусный TOP

«Лабораторией Касперского» (*www.kaspersky.ru*) меньше месяца назад был запущен новый сетевой проект — TOP 20 самых распространенных в Рунете вирусов (обновляется ежемесячно). Данные для сводки собираются не только по комментариям пользователей, но и по информации, предоставленной почтовыми службами и сайтами различной направленности. Так что выборка довольно большая, и на ее основе можно делать соответствующие выводы. По крайней мере, ознакомление со сводкой может локализовать поиск злобных вирей на вашей машине.

Если вы подозреваете, что на вашем компьютере поселился злобный «зверь», а полноценного антивирусного пакета под рукой нет, то, сверившись со сводкой, вы можете скачать из Сети несколько бесплатных утилит, призванных уничтожить конкретные вирусы (подобные программы выпускаются самыми различными компаниями и частными лицами). Сканируете свои винты на предмет наличия болезнетворных творей — и спите спокойно.

Nimda шагает по Сети

Сбываются худшие предсказания экспертов, согласно которым червь Nimda войдет в историю Интернета как один из самых заразных вирусов. Казалось бы, сколько предупреждали, сколько объявлений на сайтах вешали... ничто не помогает. По сей час заражению ежедневно подвергаются около пятидесяти тысяч компьютеров. И на данный момент по всему миру заражено около *трех миллионов машин*, а ущерб от действия Nimda составил порядка *четыреxсот миллионов долларов*.

Конечно, пока это не идет ни в какое сравнение с ущербом, нанесенным «червем» Code Red, буйствовавшим на территории Сети с июля по август месяц сего года. Тогда потери составили порядка двух с половиной миллиардов «зеленых рублей». Но Nimda, по заверениям тех же специалистов, только набирает обороты, и покончить с ним столь же быстро, как и с «Красным Кодом», не удостся.

А ведь для защиты от напасти достаточно лишь обновить антивирусные базы (практически все антивирусы на данный момент лечат Nimda) или скачать бесплатную утилиту-доктор с сайта «Лаборатории Касперского».

Вирусы — убийцы Интернета?

Не секрет, что человечество, сведя практически на нет потуги главного слуги эволюции — естественного обора — контролировать людскую численность и допускать к размножению лишь самых выдающихся, лоб в лоб столкнулось с проблемой чистоты вида. Увы, давно канули в бозе времена, когда генофонд нации составляли крепкие, здоровые гены сильнейших ее представителей. С ростом технологии рос и уровень жизни, а это, в свою очередь, вело к тому, что даже самые слабые — а зачастую именно они — имели возможность наравне с сильными оставить после себя потомство. В генофонде человечества начали накапливаться всевозможные заболевания, и сейчас мы, можно сказать, стоим на грани вымирания. Так считают ученые.

И кто бы мог подумать, что похожая картина происходит сейчас и с Интернетом. Только темпы развития ее куда как более высоки, а жизнь Сети, по мнению тех же самых ученых, увы, подходит к концу. Группа исследователей из

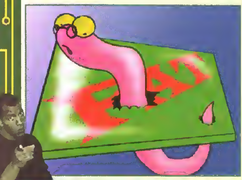
корпорации MessageLabs, специализирующейся на контроле-сканировании почтовых отправлений, пришла к таким неутешительным выводам.

В начале 1999'го года каждое тысячное виртуальное письмо было заражено тем или иным вирусом. С наступлением 2000'го года количество инфицированной почты возросло ни много ни мало в два раза. Сейчас — в конце 2001'го — зараз можно подхватить из каждого 300'го послания. Проведя ряд несложных подсчетов, специалисты MessageLabs сделали заключение, что уже в 2004'ом году будет заражено каждое сотое письмо, ну а к 2008 году Сетью вообще нельзя будет пользоваться для общения, не боясь заразиться. Увы, Интернет оказался эволюционно несовершенным, его «иммунная» система — антивирусы — пока не выдерживает столь мощной атаки вирусов извне. Так что либо в самом ближайшем будущем будут придуманы радикально новые способы защиты виртуальных сообщений, либо Сеть будет мертва для общения. Хочется надеяться, что антивирусные лаборатории не подкачают, и наши внуки еще смогут насладиться радостью пребывания в онлайне...

Червь-FATоед

Если проблема компьютерной безопасности вас хоть сколько-нибудь волнует, то — внимание! В Интернете появился новый вирус, призывающий к всемирному объединению народов и вообще миру на Земле. За столь благими лозунгами скрывается на самом деле эдакий червь-мутант. От червя вирус — получивший название WTC — позаимствовал «половую» систему. Иными словами, размножение «бациллы» происходит путем почтового клонирования: копии виря прикрепляются ко всем отправленным вами письмам. В результате получатель становится счастливым обладателем не только вашей весточки, но и письма, в заглавии которого прописано «Мир между Америкой и Исламом». Стоит ненароком запустить приаттаченный файл — WTC.exe — и можно петь похоронную песнь своей машине.

Основная мутация червя заключается в том, что он способен произвести резекцию FAT'а вашего жесткого диска. Казалось бы, вирь не самозапускающийся, даже exe-шник ничем не прикрыт. Однако компьютеры десятков тысяч пользователей по всему миру уже заражены, и эпидемия, судя по всему, не собирается сходить на нет. Так что берегитесь писем, в теле которых встречаются строчки «AmeRiCa... Few Days WiLL Show You What We Can Do! It's Our Turn! ZaCkEr is So Sorry For You" («Америка... Через несколько дней ты узнаешь, на что мы способны!»). Ну а если недуг вас таки настиг, то не примените обратиться к основной теме нынешнего выпуска «Антихакера» и вместо того, чтобы, сломя голову бежать в магазин за новым «хардом», просто методично восстановите убитый FAT.



DUB совсем не дуб, когда доходит до дела.

ты и запускаем Diskedit. Запустив утилиту, мы получаем доступ к жесткому диску как к физическому устройству (ALT+D). Нажав ALT+P, переходим на сектор Cyl:0,Side:1,Sec:33. Если FAT там не начинается (выглядит FAT как массив чисел; начало массива состоит из маленьких чисел, к концу они увеличиваются), то его можно найти через меню Tools\FindObject\FAT. Далее записываем адрес на бумажку и повторяем поиск для нахождения второй копии FAT.

Теперь немного устного счета: из начального сектора второй копии вычитаем начальный сектор первой и получаем размер FAT-1 в секторах. Теперь, когда известны размеры обеих копий, можно перейти непосредственно к сохранению.

Перейдя на физический сектор (уже знакомая комбинация ALT+P), указываем адрес начала первой таблицы, а в поле «количество секторов» заносим вычисленный размер FAT-1. Далее нажимаем ALT+W\to a file. Указываем путь, куда сохранить файл и имя. ***Сохраняться FAT должен на второй винчестер, потому что ваш пока система не видит.*** Точно те же действия необходимо повторить для получения FAT-2.

Теперь предстоит самый нудный процесс ручной сборки FAT. Запускаем утилиту dub.exe с параметром **<имя 1-го файла> <имя второго файла>**. Можно проще — пишем *dub.exe fat1 fat2*. Где fat1, fat2 — имена файлов-копий FAT.

Появляются два окна. В верхнем — первый файл, а в нижнем, соответственно, — второй. Отличающиеся байты маркированы желтым цветом. Так что если увидели желтые байты — жмите F6. Это заменит сбойные участки. Продвигаемся по файлу стрелочками. Процесс долгий — запаситесь терпением. Добравшись до конца файла, жмем F10, файл автоматически сохранится, и мы окажемся в первозданном DOS.

Теперь следует найти ROOT (корневой каталог). Для этого в Diskedit надо перейти на начало диска и пройти в Tools\FindObject\Subdirectory. Показанное и будет искомым ROOT'ом. Теперь его также нужно сохранить на диск файлом рядом с FAT'ом.

Финишная прямая

Теперь запускаем fdisk.exe. Надо создать основной раздел точно такого же размера, как раньше. Если этого не сделать — будут отличаться размеры FAT, и ROOT окажется в другом месте. Выходим из fdisk, перезагружаемся. Теперь форматируем диск: format /u /s. Это восстановит Master Boot Record, Partition Table и Boot Record.

Теперь, в качестве финального штриха, запускаем Diskedit, копируем на место первой и второй существующих FAT нашу исправленную версию. На место нового ROOT копируем старый, сохраненный. Перезагрузка...

All done!

Уф-ф... все получилось. Если нигде не было ошибок. Здесь, как у саперов, — достаточно одной неточности, и... Сапер от лопатки недалеко падает.

Будьте бдительны — не позволяйте всякой нечисти хозяйничать у вас на винчестере. Иначе придется пройти через то, что я описал.■



RED FACTION. ВСКРЫТИЕ

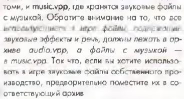
КРАСНАЯ АРМИЯ ВСЕХ СИЛЬНЕЙ

Андрей Верещагин
aka Soldier
soldier@igromania.ru

По сложившейся традиции, ни одна хитовая игра не проходит мимо нашей рубрики, если она — игра, — конечно, вообще поддается вскрытию. И Red Faction, несомненно, — один из таких хитов. Первая игра, в которой разрушению поддается практически все игровое окружение. Предлагаю вам разнести по кирпичику уже не мираж виртуальных внутренностей игры, а вполне реальные строчки конфигурационных файлов и иже с ними. Приступаем...

Приборы и материалы

Все основные файлы для редактирования игры покоятся в недрах *.vpp-архивов, нашедших пристанище прямо в игровой директории. К слову сказать, разработчики игрушки, компания Volition, очень любят использовать данный вид архивов в своих детищах (примером может послужить ролевик Summoner) с целью хранения в них ценной информации. Работать с *.vpp-файлами мы будем с помощью утилиты **VPPBUILDER32** (берите ее *с нашего диска*), позволяющей делать с ними практически все что угодно.



Пользоваться VPPBUILDER очень просто. Основные команды программы вызываются из меню **Edit**. Чтобы добавить в выбранный *.vpp-архив какой-либо файл, используйте команду **Add**. Для удаления файла из архива предусмотрена команда **Remove**, а для «выдирания» файла из архива — **Extract**. Если же вам нужно распаковать все содержимое архивного файла или полностью его удалить, перед вызовом соответствующей команды выделите разом все файлы, находящиеся в архиве, пользуясь услугами опции **Select all**.

Теперь поговорим о самих архивах. Важное значение имеют архивные файлы **audio.vpp**, где припрятаны ***.wav-файлы** со звуковыми эффектами, и **music.vpp**, где хранятся звуковые файлы с музыкой. Обратите внимание на то, что *все используемые в игре файлы, содержащие звуковые эффекты и речь, должны лежать в архиве audio.vpp, а файлы с музыкой — в music.vpp*. Так что, если вы хотите использовать в игре звуковые файлы собственного производства, предварительно поместите их в соответствующий архив.

В другом архиве — **ui.vpp** — при внимательном осмотре можно обнаружить картинки формата *.tga, предназначенные для оформления игровых менюшек.

Обязательно загляните внутрь таких архивов, как **levels1.vpp**, **levels2.vpp**, **levels3.vpp**, **levelseb.vpp** и **levelsm.vpp**, где можно встретить ***.rfl-файлы**, содержащие структуру игровых уровней. Любой из этих *.rfl-файлов может быть открыт в местном редакторе уровней RED, с тем чтобы подвергнуться редактированию или стать вашим образцом при создании карт.

Помимо файлов с уровнями, в этих архивах прячутся ***.tbl-файлы** (они корректируются в любом текстовом редакторе), где прописан текст реплик персонажей во время скриптовых сцен (этот текст вы можете лицезреть на экране в качестве субтитров), имеющих место быть в том или ином уровне (имя *.tbl-файла соответствует номеру уровня, к которому он относится). Текст каждого встречающегося здесь разговора заключается в кавычки и имеет свой порядковый номер (он располагается прямо над относящимися к нему репликами), рядом с которым указано имя связанного с репликой звукового файла. Вы можете изменить как текстовую, так и звуковую составляющую любого диалога, подвергнув редактированию его текст и подменив соответствующий ему звуковой файл.



Что касается таких архивов, как **maps_en.vpp**, **maps1.vpp**, **maps2.vpp**, **maps3.vpp** и **maps4.vpp**, то они являются своеобразными хранилищами текстур. Последние имеют формат *.tga, так что вам не составит труда как следует рассмотреть их в любом уважающем себя графическом редакторе и даже немного поработать с ними.

Большая же часть интересующих нас файлов помещается в архиве **tables.vpp**. К их числу относятся **game.tbl**, **weapons.tbl**, **entity.tbl** и **endgame.tbl**. Как легко заметить, все эти файлы имеют расширение ***.tbl**. Но это не суть важно — важно то, что ни не есть обычного «Блокнота».

Обратите внимание на то, что каждая строка в любом из этих файлов, содержащая какой-либо параметр, начинается со знака доллара. Кроме того, у некоторых характеристик имеются вспомогательные параметры, которые располагаются под характеристикой, к которой они относятся, а в начале отводящимися им строк вместо знака доллара красуется плюс. Вот пример характеристики со вспомогательными параметрами.

$Homing: true
+Turn Time: 6
+View Cone: 120.0
+Scanning Range: 40.0
+Wakeup Time: 0.0

Общее

Начнем разбор *.tbl-файлов с первого из них — **game.tbl**. Он содержит в себе основные игровые параметры, список которых приведен строкой ниже.

Min Fall Damage Height — высота (в метрах), падая с которой, ваш герой теряет частичку своего здоровья.

Max Fall Damage Height — высота (в метрах), падая с которой, ваш герой лишается жизни.

Max Entity Jump Height — максимальная высота (также в метрах), на которую может подняться какой бы то ни было субъект (в том числе и главный герой Паркер) во время совершения им прыжка.

First Level Filename — этот параметр определяет, с какого уровня начинается игра. Здесь следует указывать название файла с данной картой (не забудьте про расширение *.rfl). Только учтите, что файл этот должен находиться внутри одного из архивов с уровнями (напомню, что к их числу относятся levels1.vpp, levels2.vpp, levels3.vpp, levelseb.vpp и levelsm.vpp). Пример: l1s1.rfl

Lava Damage Per Second — вред, причиняемый герою лавой за одну секунду (измеряется

в процентах здоровья). Если вы хотите, чтобы Паркер мог без риска для жизни прогуливаться по лаве, поставьте здесь «0».

Acid Damage Per Second — урон, наносимый здоровью Паркера кислотой за одну секунду.

Main Menu Music Filename — музыкальное сопровождение меню. Здесь от вас требуется только указать имя файла с музыкой.

Intro Movie Filename — стартовый ролик (укажите здесь имя нужного видеофайла). Замечание: используемый файл должен находится по адресу <Каталог игры>\data\movies и иметь расширение *.bik.

Multi Damage Modifier — этот показатель определяет, во сколько раз увеличивается повреждение, производимое любым оружием, в многопользовательском режиме игры по сравнению с одиночным.

Multi Player Acceleration — во сколько раз возрастает скорость игры в многопользовательском режиме игры по сравнению с синглплеером.

Вооружение

Теперь поговорим о другом *.tbl-файле — weapons.tbl, который играет роль хранилища характеристик различных видов вооружения.

Файл можно условно разделить на части, каждая из которых выделена под определенный вид оружия (между двумя любыми частями располагается строчка, состоящая из длинного ряда прочерков). У каждого оружия имеются следующие параметры.

Name — кодовое имя оружия, которое никогда не показывается во время игры.

Display Name — название оружия, которое отображается на экране во время игры.

Weapon Type — тип оружия. Возможны следующие варианты: explosive (оружие, использующее разрывные снаряды), close combat (оружие ближнего боя) semi-auto (полуавтоматическое оружие), heavy (тяжелое оружие).

Weapon Icon — значок со схематическим изображением оружия. Укажите здесь название графического файла с данным значком (этот файл должен покоиться в недрах архива ui.vpp).



Damage Type — этот параметр определяет, чем стреляет данное оружие. Вот список возможных значений: bullet (стандартные пули, обладающие слабой убойной силой), armor piercing bullet (мощные пули, обладающие большой убойной силой и пробивающие броню носков), explosive (разрывные снаряды), fire (огонь), energy (лазер), electrical (электричество), acid (кислота), scalding (горячий пар).

Max Ammo — максимальное количество патронов для данного оружия, помещающееся в широкие карманы Паркера.

AI attack range — расстояние, на котором будет держаться от вас вооруженный этим оружием враг.

Clip Size — число патронов, помещающееся в обойму данного оружия.

Clip Reload Time — время (в секундах), которое требуется на перезарядку оружия.

Mass — масса оружия (в килограммах). Чем больше масса, тем медленнее будет передвигаться вооруженный этим оружием персонаж.

Velocity — скорость полета снаряда (в метрах в секунду), выпущенного из ствола данного оружия в синглплеере.

Velocity Multi — скорость полета снаряда, выпущенного из ствола данного оружия в мультиплеере.

Fire Wait — скорострельность оружия.

Alt Fire Wait — скорострельность оружия при ведении альтернативной стрельбы.

Start Delay — время (в секундах), отсчитываемое после нажатия персонажем на курок оружия, по истечении которого ствол начнет стрелять.

Damage — повреждение, наносимое данным оружием в синглплеере.

Damage Multi — урон, наносимый данным оружием в мультиплеере.

Alt Damage — повреждение, производимое этим оружием при альтернативной стрельбе в синглплеере.

Alt Damage Multi — повреждение, производимое оружием при ведении альтернативной стрельбы в мультиплеере.

AI Damage Scale — эта характеристика определяет, во сколько раз возрастет или снизится (в зависимости от значения) повреждение, наносимое данным оружием, если оно окажется в руках одного из ваших врагов. Несложно догадаться, что при значении, меньшем единицы, урон уменьшается, а при большем единицы — увеличивается.

Homing — является ли снаряд, выпущенный из ствола данного оружия, самонаводящимся (True — да, False — нет).

Launch — звук стрельбы из данного оружия.

Alt Launch — звук альтернативной стрельбы из этого оружия.

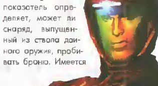
Launch Fail — звук, раздающийся при спускании курка оружия, у которого закончились боеприпасы.

Fly Sound — звук полета снаряда, выпущенного из данного оружия.

Damage Radius — радиус повреждения, производимого оружием в синглплеере.

Damage Radius Multi — радиус повреждения, производимого оружием в мультиплеере.

Camera Shake — будет ли сотрясаться камера при стрельбе из данного оружия (True — да, False — нет). Обратите внимание на то, что данная характеристика имеет два вспомогательных параметра: Distance — сила тряски (чем выше, тем сильнее будет сотрясаться камера при стрельбе из этого оружия) и Time — продолжительность тряски (в секундах).



Piercing — этот показатель определяет, может ли снаряд, выпущенный из ствола данного оружия, пробивать броню. Имеется


Бедняга, он даже не видит своего убийцы!

вспомогательный параметр Piercing Power, отвечающий за то, насколько хорошо разрушает броню используемый оружием снаряд.

Объекты и субъекты

Настало время разобрать структуру следующего весьма значимого для нас файла из архива tables.vpp — entity.tbl. Здесь содержатся атрибуты и показатели важнейших игровых объектов/субъектов.

Файл состоит из разделов (или частей, как вам больше нравится), имя каждого из которых выделено двумя пунктирными линиями. Первый раздел зовется Humans — Main Characters (он посвящен главным действующим лицам игры), второй — Humans — Security (в данном разделе описываются характеристики охранников и оборонительных пушек) и третий Humans — Mercs (эта часть выделена под характеристики наемников). Четвертый раздел, именуемый Robots — Mining, посвящен роботам-шахтерам, Robots — Combat — боевым роботам, Robots — Misc — мирным роботам. Часть Creatures — Aggressive относится к агрессивным созданиям, населяющим Марс и так и норовящим напасть на вас, а раздел Creatures — Passive — к спокойным, пассивным тварям.

Другая часть — Vehicles — содержит в себе характеристики транспортных средств, на которых вы можете прокатиться во время игры. Наконец, последний раздел игры отводится под мультиплеерные модели. Таким образом, к категории ваших врагов, управляемых компьютером, относятся все субъекты, описывающиеся в разделах Humans — Security, Humans — Mercs, Robots — Combat и Creatures — Aggressive.

В каждом разделе имеется ряд подразделов, каждый из которых выделен под того или иного объекта/субъекта (между двумя любыми подразделами присутствует большая пунктирная линия).

Как несложно догадаться, главный герой игры, шахтер Паркер, отнесен к первой части. Ему соответствуют три подраздела miner1, parker_suit и parker_sci. Различия между ними заключаются лишь в одежде Паркера — в первом случае он облачен в форму шахтера, во втором — в пиджак с брюками (иными словами, деловой вид) и в третьем — в одежду научного работника.

В данном файле вы можете встретить следующие характеристики игровых объектов/субъектов.

Name — кодовое имя объекта/субъекта. Лучше не трогать эту характеристику, она лишь дает вам понять, о ком именно идет речь в данном подразделе.

Movemode — его вид передвижения. Полный список всех возможных значений для данной характеристики представлен в файле movemodes.tbl (каждое из них следует за надписью «name»), что находится в архиве tables.tbl.

Mass — масса (в килограммах).

FOV — зоркость. Чем выше, тем дальше видит данный объект/субъект. Значение этого показателя имеет смысл менять только у ваших врагов, чтобы поднять или понизить их искусственный интеллект (подставив сюда ноль, вы делаете своих неприятелей полностью слепыми, что на практике выглядит очень даже прикольно).

Envirosuit — максимальное «количество» брони, которое может носить на себе объект/субъект.

Life — максимальное число жизней. Если вы хотите сделать Паркера непобедимым в бою, поставьте ему для этого показателя значение побольше.

Max Vel — максимальная скорость передвижения (в метрах в секунду).

Acceleration — ускорение.

Max Rot Vel — максимальная скорость вращения (в метрах в секунду).

Rot Acceleration — вращательное ускорение.

Default Primary — основное оружие объекта/субъекта, которое он имеет с момента своего "рождения", то есть по умолчанию.

Default Secondary — дополнительное оружие объекта/субъекта, которое он имеет по умолчанию.

Attack Style — стиль атаки объекта/субъекта. Может быть none (объект/субъект вообще не умеет атаковать), Evasive (в этом случае он будет параллельно с ведением атаки постоянно уворачиваться от атак со стороны соперников), Stand_Ground (он все время стоит на месте и не двигается, стреляя в вас лишь тогда, когда этого требует обстановка) или Direct (он постоянно преследует свою цель, не уделяя особого внимания обороне). Второй стиль атаки хорошо подходит любому маленькому роботу, тогда как для его большого и сильного собрата нет ничего лучше варианта Direct.

Move Sound — звук, издаваемый объектом/субъектом при передвижении.

JumpSnd — звук, издаваемый объектом/субъектом при совершении им прыжка.

Low_Pain Sounds — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере им небольшого числа жизней.

Med_Pain Sounds — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере им среднего числа жизней.

High_Pain Sounds — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере им большого числа жизней.

DeathSnd — звук, издаваемый объектом/субъектом при потере им всех своих жизней.



Тусовка на Марсе

Нерассмотренным остался только один более-менее содержательный файл из архива tables.vpp, который называется endgame.tbl. Файл этот содержит текст финального диалога между главными персонажами в конце игры. Построен он по принципу *.tbl-файлов, входящих в состав архивов с уровнями, так что с его редактированием у вас не должно возникнуть никаких проблем.

Но что же прежде всего стоит обратить внимание при вскрытии? Во-первых, поскольку местный AI особо не блещет, не помешает его полностью перекроить путем замены значений соответствующих характеристик у ваших врагов в файле entity.tbl. Во-вторых, советую поэкспериментировать с редактированием оружия в файле weapons.tbl — в результате долгих опытов может получиться невиданный ранее образец.

За сим разрешите откланяться. Удачного вам времяпрепровождения на Марсе! ■

Статья №11 Константин Артемьев barso2001@mail.ru

Фундамент виртуального безумия

Советы по созданию редакторов к играм

Путь к сердцу игры лежит через редактор карт...

В «Игромании» регулярно публикуются статьи по редакторам к тем или иным играм. Редактор карт — вещь очень полезная. А для самого разработчика — обязательная и незаменимая. Ведь как без него сделать уровень или миссию для игры? Хорошо им, гигантам индустрии. У них за создание пакета редакторов отвечают отдельные команды программистов. А как быть нам, творцам-любителям?

Только два

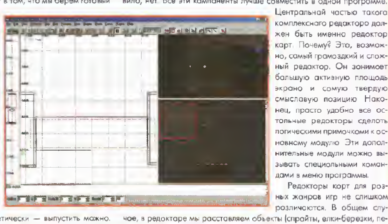
Есть только два варианта решения данной проблемы. Первый вариант: приспособить чужой редактор карт для своих нужд. Зарубежным коллегам такой метод показался бы дикостью, но у нас эта суровая правда жизни. Суть этого метода состоит в том, что мы берем готовый редактор карт от какой-нибудь игры, выясняем формат файлов этого редактора, пишем сами или достаем где-нибудь алгоритм загрузки и использования этого типа файлов с картами и в конце концов пытаемся приспособить возможности редактора к возможностям своей игры. Этот метод имеет несколько минусов. Во-первых, очень сомнительно, чтобы вы смогли достать формат хранения файлов с картами (разве что халф-лайфовский map-формат). Во-вторых, игровые возможности придется подстраивать под возможности редактора (на этом этапе порушится не одно ваше светлое мечта). И наконец, самое главное, после выхода вашей игры на вас сразу же подадут в суд создатели редактора, возможно, даже неоднократно. Неофициальный продукт — чисто теоретически — выпустить можно. Можно даже попытаться его распространять. Но... это все теория. Вывод лучше перейти ко второму варианту.

Он очевиден. Надо самому создать редактор карт. Именно так я советую вам поступить. Результат окупит вложенные силы, время и нервы. Вы получите мощный инструмент, созданный специально и только для вас. Творить миры будет удобнее и интереснее.

Типы редакторов

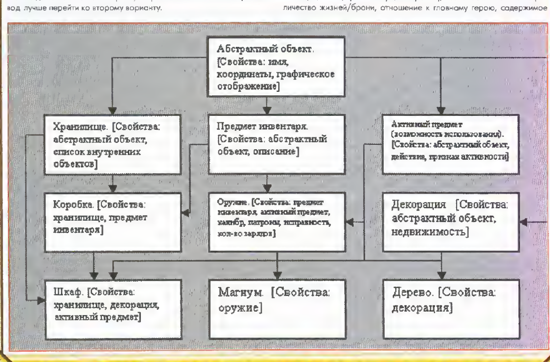
Давайте разберемся, какие вообще бывают редакторы карт. В общем случае для вашей игры потребуется целый пакет редакторов ресурсов. Часть из них вы возьмете со стороны (графические, музыкальные, 3D-редакторы), а часть предстоит, собравшись с духом, сделать самому. Сюда входят: редактор карт (миссий, уровней — суть одно и то же), редактор скриптов (если он нужен), редактор диалогов (для РПГ), редактор кампаний (для стратегий).

Неужели нужна делать целый набор отдельных программ? Как правило, нет. Все эти компоненты лучше совместить в одной программе.



Центральной частью такого комплексного редактора должен быть именно редактор карт. Почему? Это, возможно, самый громоздкий и сложный редактор. Он занимает большую активную площадь экрана и самую твердую смысловую позицию. Наконец, просто удобно все остальные редакторы сделать логическими примочками к основному модулю. Эти дополнительные модули можно вызывать специальными командами в меню программы.

Редакторы карт для разных жанров игр не слишком различаются. В общем случае, в редакторе мы расставляем объекты (спрайты, елки-березки, пехотинцев, танки, крыс и тонущие корабли), назначаем им свойства (количество жизней/брони, отношение к главному герою, содержимое



инвентаря и т.д.) и действия (патрулирование, беспорядочную стрельбу, бегство, бесполезное хождение по кругу...), назначаем маршруты активных объектов, линкуем дополнительные файлы (с моделями, музыкой, анимацией и т.д.). Отдельными опциями стоят редакторы диалогов/скриптов и прочие плогины. Сильно различаются только двухмерные и трехмерные редакторы. Иногда, — правда, редко — чтобы упростить себе жизнь, разработчики делают двухмерный редактор для трехмерной игры; очень не советую так делать — потом боком выйдет.

Быстро и с комфортом...

Делаем мы редактор для себя, следовательно, он должен быть удобным и функциональным. Вот три важнейших аспекта удобства работы: разумная организация интерфейса, удобная навигация по карте и логичная объектная иерархия. И если первые два пункта более или менее понятны, то третий наверняка вызовет недоумение у многих читателей.

Представьте себе такую ситуацию: вы делаете сложную и навороченную РПГ. На карту можно поместить около тысячи объектов (совершенно разных), несколько видов триггеров, сотни NPC, тысячи объектов ландшафта и еще кучу всего хорошего. А теперь представьте, что все это богатство свалено в кучу и помещено в один список. В итоге для поиска нужного объекта потребуется пролистнуть списочек из нескольких тысяч пунктов. Работа с таким редактором превратится в сущее мучение. Придется затратить много времени и нервов, чтобы создать даже простейшую карту. Вот для того, чтобы быстро и легко ориентироваться в многообразии возможностей, и надо ввести иерархичную структуру объектов. И речь здесь идет не только о простом рассовывании объектов по пунктам и подпунктам многоступенчатого меню. Это не сильно спасет ситуацию. Надо ОРГАНИЗОВАТЬ объекты в иерархической системе. Внутри самой программы это можно реализовать иерархичным деревом классов объектов. Вот пример участка иерархической системы объектов для типовой РПГ.

Что нам дает использование иерархической системы? У этого подхода много достоинств. Например, можно легко и быстро добавить новые объекты, типы объектов, переназначить свойство, организовать непосредственное взаимодействие скриптов с деревом объектов на программном уровне и т.п.

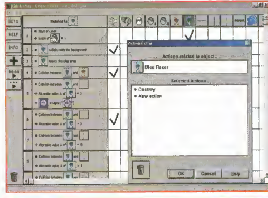
Навигация

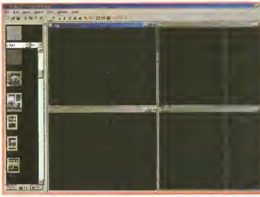
Средства навигации должны включать возможность легкой манипуляции объектами (иногда не только изменение координат/углов, но и непосредственное редактирование «на месте») и камерами (для 2D — прокрутка карты), а также помещения новых объектов. Для сложных игр рекомендую добавить поддержку групп объектов и управление отображаемыми/скрытыми объектами. Я перевидал на своем веку много редакторов, а также сам создавал редакторы карт для трех игр. Поэтому, основываясь на собственном опыте, могу дать не только общие, но и конкретные рекомендации по системам навигации. Вот наиболее удобные, с моей точки зрения, решения.

2D

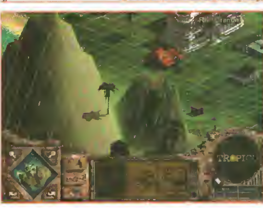
Выделение осуществляется непосредственным кликом по объекту. Выделение группы объектов — растяжением «резиновой» рамки, как в стратегиях. Отмена выделения — кликом по точке на карте, не содержащей объекты. Базовые операции — перемещение, поворот, масштабирование — осуществляются выбором соответствующего инструмента и протяжкой мыши на выделенном объекте. Вход в окно свойств объекта, если это возможность нужна, — соответствующей кнопкой, пунктом меню или двойным щелчком по объекту (последнее удобнее, но лучше реализовать все три способа).

С перемещением по карте («прокруткой» вида) сложнее. В абсолютном большинстве редакторов перемещаться по карте можно стандартными вертикальной и горизонтальной полосой прокрутки. Лично мне это кажется очень неудобным. В своих редакторах я делал прокрутку карты протяжкой курсора при нажатой правой кнопке мыши. Советую реализовать оба этих способа. Расстановка путей и маршрутов следования врагов/друзей осуществляется последовательными кликами по узлам пути, при этом узлы помечаются кружками или еще какими-нибудь фишками и соединяются между собой тонкими линиями. Причем узлы путей надо делать логическими объектами. Например, любой узел можно будет впоследствии выделить и перетащить на новое место, как обычный объект. Важное замечание: все невизуальные объекты — триггеры, указатели, места старта и т.д. — лучше реализовать так же, как и визуальные. Только в самой игре они отрисовываться не будут, а в окне редактора будут помечаться понятными пиктограммами.











3D

В 3D-редакторах, как правило, четыре вида: сверху, сбоку, спереди и перспектива. Границы между видами должны быть гибкими, чтобы размеры видов можно было бы легко изменить мышкой (элемент splitter). В 2D-видах навигация и манипуляция объектами должна быть такой, как в обычных 2D-редакторах. А с трехмерным видом сложнее.

Есть несколько устоявшихся методов навигации в 3D. С моей точки зрения, самый удобный — метод Homeworld. Перемещение (трансляция) 3D-вида осуществляется протяжкой курсора при нажатой смысловой клавише (Alt, Ctrl или Shift) и правой кнопке мыши на месте, где нет объектов. Поворот 3D-вида относительно выделенного объекта — протяжка на месте, где нет объектов, при нажатой правой кнопке мыши (если ни один объект не выделен, то поворот осуществляется относительно визуального центра сцены).

Масштабирование 3D-вида (приближение/удаление) осуществляется протяжкой курсора при обеих нажатых кнопках мыши. Выделение объекта — клик по нему. Выделение группы объектов — «резиновая» рамка. Отмена выделения — клик по месту, где нет объектов. Перемещение выделенного объекта — протяжка при нажатой левой кнопке мыши. Причем перемещение по оси X-Z осуществляется с клавишей Shift. Поворот объекта — протяжка мыши.

Для масштабирования объектов следует завести специальную кнопку на панели инструментов. Есть и альтернативный метод навигации (как в 3D Studio MAX). Для каждого действия — перемещение, поворот, масштабирование камеры и объекта — следует также завести «иконку» на инструментальной панельке. Человеку со стороны в таком интерфейсе будет разобраться проще. Однако если вы делаете редактор только для себя, лучше применить первый способ, так как он более быстрый.

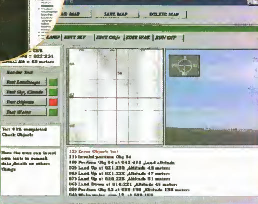
Группы объектов

Если количество объектов на карте очень большое, то работать с ней — сущий ад. Смотреть на мешанину линий и фигур и не понимать, что все это значит, — вот что вас ждет, если вы не введете вспомогательные инструменты, упрощающие создание уровней. В первую очередь нужны визуальные группы (visi groups). Ведь работая с одним участком большой карты, вам совсем не обязательно видеть все остальные. Наоборот, другие участки будут только вносить еще большую сумятицу в изможденный творческим процессом ум. Как же быть? До очень просто. Почему бы не сделать ненужные объекты невидимыми? Насколько тогда станет удобнее работать! Практически во всех хороших редакторах есть это возможность.

Реализовать ее лучше в виде отдельного плавающего окошка со списком и собственной панелью инструментов. Выделив мышью ненужные объекты и нажав на этой панели инструментов кнопку **«Скрыть выделенное»**, вы избавите себя от большой обузы. Выделенные объекты исчезнут с экрана, но в списке появится новая строчка — «визуальная группа такая-то». Можно добавить возможность менять названия визуальных групп, чтобы было понятно, какие объекты в них содержатся. Кликнув по этой строчке списка и нажав кнопку **«Показать выделенное»**, вы выведете на экран все объекты, содержащиеся в данной группе. Эта функция изрядно упростит работу с объектами. Например, у вас есть три комнаты, находящиеся одна над другой. При виде сверху они полностью наложатся друг на друга, и в результате в этой мешанине линий разобраться будет крайне затруднительно. Но если мы объединим все объекты каждой комнаты в отдельную визуальную группу, то сможем работать с каждой комнатой отдельно, не отвлекаясь на остальные. На панель инструментов полезно добавить еще две кнопки — **«Скрыть все»** и **«Показать все»**.

Интерфейс

Хорошо продуманный интерфейс — залог комфортной работы. Если вы собираетесь выводить свой редактор «в свет», вам придется следовать общепринятым нормам и стандартам. Начнем с заголовка программы — он, помимо названия редактора, должен содержать еще и имя открытого файла. Ниже должна быть полоса главного меню, причем пункты делайте по возможности стандартные — **«Файл»**, **«Вид»**, **«Правка»**, **«Объект»**, **«Настройки»**, **«Помощь»** и т.д. Всю рабочую область должен занимать вид (или виды) карты. Дурным тоном считалось бы привязывание панели инструментов намертво к главному меню — ее следует реализовать в виде отдельного плавающего окна. Вспомогательные утилиты и подпрограммы (палитра объектов, редактор визуальных групп, редактор объектов, редактор текстур, компоновщик файлов и т.д.) удобнее организовать наподобие свитков в Adobe Photoshop — плавающих окон, которые можно как совсем убрать с экрана, так и свернуть, оставив только заголовки. Для вызова всех этих дополнительных утилит следует предусмотреть соответствующие пункты меню. Постарайтесь так продумать конфигурацию интерфейса, чтобы не загромождать рабочую область лишними окнами. Под основную работу надо отвести максимум свободного места.



Я видел несколько редакторов карт, работающих в полноэкранном режиме и имеющих броский и цветастый интерфейс, как в The Sims. Сразу скажу — эти редакторы производят отрицательное впечатление. Если вы делаете редактор карт в первую очередь для работы, не стоит следовать этим дурным примерам. Работать с полноэкранными редакторами с нестандартным интерфейсом очень неудобно. Другое дело, если вы предусмотрите функцию перевода своего редактора в полноэкранный режим (например, как в 3D Studio MAX) — такая возможность только приветствуется.

Выход в люди

Если вы намерены «продвигать» свой редактор (поставлять его вместе с игрой, например), подумайте о том, что вкусы и потребности людей, которые будут с ним работать, очень различны. Одним нравится работать только клавиатурой, а другим — только мышью. Третьи предпочитают пункты меню кнопкам на панели инструментов. Ваш редактор должен учитывать все эти потребности, только тогда он будет иметь успех. Ведь основная концепция интерфейса Windows — если что-то можно сделать, это можно сделать как минимум тремя различными способами.

Не поленитесь написать подробную и продуманную документацию к программе. Будет лучше, если вы создадите режим обучения (tutorial) и несколько демонстрационных карт разной степени сложности и завершенности. Помните, вы создаете редактор карт не только для себя, подумайте о тех, кто им будет пользоваться. Постарайтесь сделать его удобным и интуитивно понятным. Не ударьте в грязь лицом. И тогда на фэн-сайтах появятся горы самодельных карт, ваша игра будет на вершине чартов и оставит о себе добрую память. ■





Я хочу вместо Windows ME установить Windows XP. Сохранятся ли адресная книга и почта из предыдущей версии ОС? Для каких компонентов желательно сделать резервные копии при переустановке?

К сожалению, по неизвестным мне причинам при установке XP происходят некие необратимые изменения, поэтому почту и адресную книгу очень желательно загодя переместить в другую папку или на дискету. Необходимые вам файлы находятся в папке Windows->Application Data->Identities-> папка с комбинацией цифр->Microsoft->Outlook Express. Все файлы имеют расширение .dbx. Адресная книга имеет расширение .wab и находится по адресу Windows->Application Data->Identities->Address Book. Также необходимо сохранить отдельно папку «Избранное» (ваши любимые Интернет-закладки), она находится в корне папки Windows.

После установки WinXP сохраненные файлы нужно вернуть на место. Перед тем как приступить к этому серьезному делу, запустите апплет Settings->Control Panel->Folder Option, откройте закладку View и включите опцию «show hidden files and folders». Для восстановления «Избранного» откройте папку Documents and Settings->имя пользователя (заданное при установке WinXP) и скопируйте все файлы в папку «Favorites». Почту и адресную книгу можно импортировать прямо из Outlook Express. Запустите программу, откройте меню File->Import->Address Book и File->Import->Messages. Если возникнут проблемы с импортированием, то адресная книга и почта находятся здесь. Documents and Settings->ваше имя (заданное при установке WinXP)-> Application Data->Microsoft->Address Book и Documents and Settings->ваше имя (заданное при установке WinXP)-> Local Settings-> Application Data->Identities->папка с комбинацией цифр->Microsoft->Outlook Express.

После установки Windows XP мой CR-RW привод стал работать намного медленнее, чем раньше. Каковы причины, и как с этим бороться?

Ваша проблема связана с отсутствием в Windows 2000/NT/XP так называемого aspi layer (Advanced SCSI Programming Interface Layer, или Усовершенствованный Программный Интерфейс Скази Уровня), необходимого большинству программ для записи и клонирования CD-R дисков. Уменьшение скорости записи происходит из-за переполнения буфера, вследствие чего срабатывает система защиты burnroof, которая, чтобы не испортить диск, снижает скорость записи. Для того чтобы справиться с этим глюком, поставьте последнюю версию aspi layer с нашего диска; там же, но случай вероятных вопросов, присутствует руководство по установке.

Если эта не помогла, придется лезть в BIOS и отключать режим UDMA для CD-RW привода. После отключения режима UDMA нагрузка на процессор значительно возрастет, однако для качества и скорости записи это не очень страшно... Если, конечно, вы не любитель одновременного сеанса записи болванки и игры в Quake III с дюжиной ботов.

Хочу добавить оперативки, но дело в том, что модули разного объема (64, 64 и 128 Мбайт). Как их правильно установить? Играет ли роль порядок установки их в слоты в соответствии с объемом их памяти?

Все зависит от вашей материнской платы. Для чипсетов Intel 430TX (используется в материнских платах под Pentium, который «первый») максимальный объем одного модуля составляет 64 Мбайта. В современных материнках это ограничение снято, и объем модуля особой роли не играет.

С порядком установки немного сложнее. Как вы, наверное, знаете, на материнских платах может присутствовать от одного до 6 слотов памяти. Каждый из них промаркирован как «bank 1», «bank 2» и т.д. Так вот, модули рекомендуется устанавливать строго по возрастанию «банков». В bank 1 лучше всего поставить самый большой по объему модуль (это положительно скажется на скорости работы памяти).

Сразу отмечу, что разъем на плате и банк памяти — это не одно и то же. В современных наборах системной логики одному физическому разъему соответствуют два или один банк. Это зависит от типа платы памяти — бывают односторонние и двухсторонние модули. Если микросхемы памяти установлены с двух сторон — у вас двухсторонний модуль, если с одной — односторонний. Установив в разъем двухстороннюю плату памяти, вы занимаете два банка, одностороннюю — один банк.

Пользуясь случаем, хочу напомнить, что платы, построенные на чипсете Intel 815 (во всех его вариантах), поддерживают только шесть банков памяти, то есть поставить более трех двухсторонних модулей на нее не удастся. Это я к тому, что некоторые производители не соблюдают ограничений чипсета и ставят на свои материнские платы четыре слота памяти (в четвертый слот можно поставить только односторонний модуль).

Я хочу вместо Windows ME установить Windows XP. Сохранятся ли адресная книга и почта из предыдущей версии ОС? Для каких компонентов желательно сделать резервные копии при переустановке?

Проблема ваша, как выяснилось, вполне решаема. И обойтись тут можно без создания специализированной сети передачи почты из дома на работу (на голубях, собаках и т.д.). Нужно использовать опцию почтовой программы, позволяющую хранить сообщения несколько дней на почтовом сервере. Дело в том, что по умолчанию Outlook, The Bat, Eudora и многие прочие стирают почту с сервера сразу после закачки. В вашем случае такая ситуация вредна и непрактична.

Чтобы заставить конкретную программу Outlook/Outlook Express хранить сообщения на сервере, необходимо открыть закладку Tools->Accounts («Сервис->Учетные записи» — рус.). Затем выбрать один из «ящиков» (т.е. одну из учетных надписей) и нажать кнопку Properties («Свойства» — рус.). В появившемся окне откройте закладку Advanced («Дополнительно» — рус.) и поставьте галочку напротив Leave the copy of messages on server («Оставить копии сообщений на сервере» — рус.). Ниже укажите, сколько дней вы хотите хранить почту на сервере.

Принцип работы данного сервиса заключается в следующем. Когда вы получаете почту из своего ящика, копии полученных сообщений остаются на сервере. В следующий раз при снятии почты Outlook автоматически проверит все письма, и если на вашем компьютере будут отсутствовать какие-то старые письма, он загрузит их снова.

После перехода на Windows XP в приложениях под DOS перестал переключаться шрифт. Поэтому напечатать в Досе что-нибудь на русском языке невозможно. Можно ли что-нибудь сделать?

Можно. Но вам понадобятся навыки работы с реестром. На всякий пожарно-медицинско-клинический случай продиктую пошаговый алгоритм решения:

- в меню «Пуск» щелкните на значке Run и введите «regedit»;
- Откройте HKEY_LOCAL_MACHINE ⊃ SYSTEM ⊃ Current Control Set ⊃ Control ⊃ Keyboard Layout ⊃ DosKeybCodes
- найдите строчку с номером 00000409, щелкните на ней правой кнопкой мыши, выберите в меню пункт Modify и измените значение параметра на ru;
- после этого найдите файл autoexec.nt (лежит в папке Windows\System32),
- откройте его и добавьте строчку «lh %SystemRoot%\system32\kb16.com ru»
- перезагрузитесь.

Теперь в DOS появится возможность переключать шрифт с русского на английский и, что самое замечательное, — обратно с английского на русский. По умолчанию за переключения шрифтов отвечают клавиши Ctrl + левый Shift (английский язык) и Ctrl + правый Shift (русский язык).

Купил себе новый компьютер с процессором AMD, но он чего-то глючит. Что мне делать?

Любимый вопрос. И кстати, очень типичный для моей ежедневной почты. Отвечаю на него так часто, что уже разработал и запатентовал свою собственную методику-игру на основе ролевой системы **AD&D D20**. Все очень просто. За основу берется аксиома, которая гласит: «Читатель всегда прав!». Следствием из этой аксиомы является теорема о конечности и целостности вопроса, которая формулируется следующим образом: «Будучи однажды заданным, читательский вопрос является законченным и обсуждению либо изменению не подлежит. Все необходимые для поиска решения данные содержатся в вопросе и также не могут быть изменены. Читатель оставляет за собой право формулировать вопрос по собственному усмотрению, добавив или исключив в/из него полезную информацию». Точка. Далее идет «копирайт бай Горячев» («copyright by Gorjachev» — eng.).

Теперь непосредственно об игровом процессе. В соответствии с таблицей компонент детерминируется конфигурация исследуемого компьютера. Используются проверенные двадцатигранные кубики. На первом этапе определяется платформа (см. таблицу в комплекте игры). На выбор имеется пара десятков различных аппаратных платформ: **x86, Power PC, MIPS, Sparc, Alpha, ZX Spectrum (Z80/81), Strong Arm** и т.д. и т.п. Выпадает цифра **5**, т.е. платформа **Alpha** компании Compaq. Кстати, данный этап игры является спорным и противоречивым, поэтому если вы начинающий игрок, то его лучше опустить.

Далее определяем тип процессора. Ситуацию значительно облегчает тот факт, что известен производитель. Закрашиваем все строки в процессорных таблицах, которые не принадлежат «перу» компании **AMD**. Остается что-то около десятка позиций. Кидаем кубик и получаем процессор **AMD K6(r)-III 500** Мгц. Аналогичным образом определяем производителя, марку и чипсет материнской платы — это **Asus P3BF** на основе набора **i440BX**. Кидаем кубики еще несколько раз, сверяемся с соответствующими таблицами — и в итоге получаем полную конфигурацию подопытного компьютера: **Alpha K6-III 500/i440BX/32 Мб RDRAM/1 Gb SCSI HDD/Voodoo 2 1000/12x DVD/100 Mb Zip/Sound Crystal 4281 PCI/Колонки Creative DTT3500.**

Ну теперь, как говорится, — «аллес капут» («все ясно» — рус.). Проблема в том, что ваша материнская плата несовместима с вашим процессором. И память такую вы абсолютно зря приобрели, так как **RDRAM** довольно-таки трудно впихнуть с **i440BX**. И жесткий диск стоило поновее купить. В общем, вы погорячились, приобретая такую странную, и, я бы сказал, экзотическую конфигурацию. И кто вам вообще сказал, что это платформа **Alpha**?

P.S. Если вы вдруг заинтересовались **RPG Garjachev's Quest**, то приобрести полный комплект таблиц и правила вы можете наложенным платежом, предварительно отправив заявку на ***editor@igromania.ru***. В качестве темы укажите строку «Если вы разошлете это письмо двадцати вашим товарищам...»

P.S.1 Господа читатели, если ваш вопрос относится к тематике «компьютерного железа» и вы сами не в состоянии определить точную конфигурацию компьютера и/или описать в точности ситуацию возникновения ошибки, то вы все равно остаетесь желанными гостями в «Горячей Линии». Прошу лишь одного — не торопитесь и не пишите кратко (краткость в данном случае — теща таланта). Обратитесь за помощью в составлении письма к старшим или младшим, но более опытным товарищам. Чем подробнее и понятнее будет письмо, тем выше шанс, что я смогу ответить на него правильно. Очень вас прошу, дорогие читатели...

Как быть, если система "слетела" и требуется восстановление данных?

Чтобы быстро и легко восстановить данные после сбоя операционной системы, нам с вами понадобятся специальные программы. Проблема эта не нова и существует чуть ли не с первых версий **Windows** (а до этого — **Unix**). Как результат — программистами всех стран и народностей уже написан вагончик и маленькая цистерна программного обеспечения, решающего вышеозначенный трабл («trouble» — eng.).

Номер один в моем личном топе занимает утилита **System Mechanic**. Очень удобная и во всех отношениях приятная программка. Позволяет создавать копию системы, обладая помимо этого множеством полезных «фичей» (вроде очистки реестра от «мертвых» записей, удаления лишних файлов, оптимизации Интернет-соединения и др. и пр.). На втором месте — неплохо себя зарекомендовавшая **Fix-It 2000** и всемирно известные **Norton Utilites 2001** (кто не знает дядьку Нортона?). Как пользоваться этими программами, объяснять не буду, так как боюсь украсть тему у «Территории взлома». Теперь перейдем от мелких сбоев, не наносящих большого вреда, к более серьезным, влекущим за собой полное или частичное уничтожение данных на жестком диске (вирус **WinCIH** тому отличный пример).

Как-то раз у меня глюкануло **Windows** и были потеряны все данные на жестком диске. Файловая система оказалась испорчена напрочь, и жизнь моя дала серьезный крен. Я уже вдевал голову в петлю (а главред держал табуретку), как вдруг услышал божественный голос, сказавший мне: «Скачай и поставь себе прогу **Easy Recovery Pro**, памер...» Последовав божественному провидению, я инсталлировал себе указанную программу.

Целую ночь затем эта замечательная утилитка трудилась в поте своих алгоритмов, в итоге вырвав меня из-за порога отчаяния. Похороненные уж было данные вновь заняли положенные им от природы кластеры, и надпись «**Loading Windows...**» вновь украсила экран моего монитора.

Теперь я из принципа не пользуюсь другими программами. Хотя некоторые коллеги скромно упоминали об аналогичном софте — **Recover 4 All** и **Power Quest Lost&Found**.

У меня два рабочих компьютера — на работе и дома. Когда я получаю сообщения электронной почты, то они сохраняются только на одном компе. Приходится потом копировать на дискету и переносить на второй. Можно ли как-нибудь облегчить эту задачу? У меня Outlook Express 5.0.

Драйвера для винчестера не нужны, так как они встроены в операционную систему. То, что «плавает» в интернете под видом драйверов, — не что иное, как программы для оптимизации работы жесткого диска. Лично мне известны пакеты **SeaTools Disc Diagnostic, DiscWizard 2000** и **Seagate Technical Support Desk.**

Программа **SeaTools Disc Diagnostic** предназначена для диагностики состояния диска. Для ее установки потребуется создать загрузочный диск. Утилита **DiscWizard 2000** предназначена для помощи начинающим пользователям. Она облегчает процесс установки нового винчестера, его форматирование и разбивку на логические диски. В комплект **Seagate Technical Support Desk** входят руководства, технические данные, активатор **UDMA-100** и многое другое. В общем, абсолютный **must have** и «Горячев рекомендует» для всех владельцев винчестеров от **Seagate**. В заключение хочу добавить, что вышеперечисленные программы находятся на компакт-диске к этому номеру «Мании».

На сайтах, которые я достаточно часто посещаю, содержится много "наворотов", вроде баннеров, созданных при помощи флэш-технологии, картинок на заднем фоне и фоновой музыки. Мое соединение с Интернет работает достаточно медленно, поэтому мне бы хотелось все это отключить. Посоветуйте, как это можно сделать?

Писать письмо с угрозами физической расправы в адрес веб-мастера. А если не поможет (хотя способ-то, в общем, проверенный), то, как вариант, можно установить парочку полезных анти-кривомногорукий-вебмастер-утилит.

В качестве основы нашей с вами Интернет-брони я советую поставить прогу **AdSubtract**. С помощью нее можно отключить не только все перечисленные вами «навороты», но и всплывающие баннеры, анимацию, **cookies** и многое другое. Если в паре с **AdSubtract** поставить еще и файервол **Zone Alarm**, то в итоге вы получите непобедимую связку, которая никому и никогда с **99%** вероятностью не даст проникнуть к вам через сеть Интернет.

Кстати, не забудьте, что при входе на различные форумы, конференции и чаты для корректного отображения необходимо включать поддержку **cookies** и (в некоторых случаях) **java**. Для этого вам придется временно останавливать работу **AdSubtract**. Небольшой такой, но достаточно неприятный момент.

P.S. Указанные программы находятся не где-нибудь, а на нашем, конкретном таком диске.

Андрей Верещагин aka Soldier
soldier@igromania.ru

Голливуд отдыхает

Редактор MaxEd Часть 2

В *прошлом номере «Мании»* мы начали знакомство с редактором MaxEd, позволяющим создавать уровни в Max Payne. Если вы пропустили ту статью, советую вам найти ее и изучить (материал имеется *на нашем компакте*), иначе вы рискуете что-нибудь не понять в нашем сегодняшнем уроке. Цель последнего — углубить ваши познания в области работы в редакторе, чтобы вы смогли научиться делать такие карты, в которых будет по-настоящему интересно играть и на которые будет приятно смотреть.

Редактор	MaxEd
Где взять	на диске с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	высокая
Документация	www.maxpayne.com/tutorials/MaxED/index.html
Дополнения	НЕТ

Много-много текстур

Думаю, во время создания своего первого уровня вы не раз испытывали нехватку различных текстур, так как последние с редактором, к сожалению, не поставляются. Конечно, можно позаимствовать текстуры из уровня-примера **BasicRoom**, но там их — кот наплакал. Куда лучше повытаскивать текстуры из уровней игры при помощи утилиты **LDBRip**, которая лежит ***на нашем компакте***. Что касается самих карт, то их, в виде ***.ldb-файлов** (уровни находятся в откомпилированном виде, так что редактор с ними работать не станет), можно получить путем распаковки архивов игры **x_level1.ras**, **x_level2.ras** и **x_level3.ras**. Первый из них посвящен уровням из первой части игры, второй — картам из второй части и третий — из третьей. Архивы лежат прямо в игровой директории. Вытащить же их можно с помощью утилиты **RasMaker**, входящей в состав пакета **MAX FX Tools** (о том, как работать с *.ras-архивами игры, подробно рассказано в октябрьском номере журнала, ***в статье по вскрытию Max Payne***).

Утилита LDBRip проста в обращении. Поместите нужный *.ldb-файл в папку с ней и наберите в командной строке следующую команду: **ldbrip <имя *.ldb-файла>** (например, ldbrip part1_level1.ldb). После непродолжительного процесса по «выдиранию» текстур из файла в директории с утилитой появятся соответствующие текстуры форматов ***.pcx**, ***.jpg** и ***.bmp**, которые затем можно с легкостью импортировать в ваш уровень, используя пункт меню **Material/Insert bitmaps**.

Уровень под открытым небом

Первым делом научимся создавать открытые пространства. Если вам нравится эта идея, добавьте в ваш уровень группу текстур **Skybox**, пользуясь пунктом меню **Material/Add category**. Теперь добавьте в категорию Skybox текстуру (или несколько текстур), которую вы хотели бы использовать в качестве неба. Только учтите, что для неба годятся только те текстуры, которые с виду представляют собой зеленоватый прямоугольник с надписью Skybox в центре. Такие текстуры можно вытащить практически из любого *.ldb-файла.

Координатная сетка

Теперь, когда вы уже владеете основными навыками картостроения в MaxEd, пора научиться применять режим **Move grid** и работать в нем. Нужен он, как уже упоминалось в предыдущей статье, для перемещения поля (координатной сетки). Оно осуществляется посредством клика левой кнопкой мыши на поле и дальнейшего его перетаскивания с помощью курсора, если вы хотите двигать его в горизонтальном направлении, если же вам надо переместить координатную сетку по вертикали, кликаете правой кнопкой мыши. При желании можно перетаскивать поле при помощи клавиш **Page Up** (вверх) и **Page Down** (вниз).

Чтобы установить поле в вертикальное положение (удобно в том случае, если вам, например, нужно поместить на стену комнаты какой-либо объект), используется режим **Extrude**. Перейдя в него, зажмите клавишу **A** и подвиньте курсор мыши вдоль той стены вашей комнаты, по которой, по замыслу, должна проходить координатная сетка.

Разберем еще несколько операций, которые вы можете проделать над полем. Если вам нужно временно убрать поле с экрана (это бывает полезно, когда вы осматриваете вашу карту, а поле загромождает экран), нажмите на клавишу «*». Чтобы вернуть координатную сетку на экран, используйте эту же клавишу.

Чтобы уменьшить размер клеток координатной сетки (это пригодится при рисовании объекта небольшой величины — к примеру, двери), используйте клавишу «+» для увеличения клетки и «-» — для уменьшения. При желании можно также уменьшать/увеличивать величину поля с помощью комбинаций клавиш **Alt** + «+» (для увеличения размеров сетки) и **Alt** + «-» (для уменьшения).

Создаем объекты

Загрузите уровень, который мы создавали в прошлый раз (если его уже нет в живых, ничего страшного — просто сделайте комнату побольше со стартовой точкой внутри). Вам не кажется, что ваша карта немного пустынна? Думаю, не будет лишним оформить ее получше, украсить объектами вроде шкафов, столов, колонн и т.д.

Для начала разместим в нашем уровне шкаф небольшой величины. Рисуется он так же, как и комната, вот только размерами должен быть поменьше. Следующим этапом является подбор подходящих текстур. В нашем случае можно использовать в качестве источника текстур файл **ldbrip part1_level1.ldb**, соответствующий первому уровню игры, и взять оттуда текстуры **LOCKERBENCH1.jpg** (для нижней и верхней стенок шкафа), **LOCKERS_DIRTY.jpg** (для передней и задней стенок шкафа) и **Lockers02_64x128.jpg** (для боковых стенок его же).



Вот такой симпатичный шкафчик вышел.

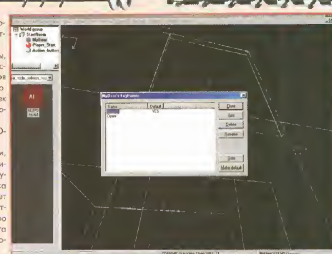
Перед тем как накладывать на шкаф текстуры (текстурируется он так же, как и комната), выберите сначала одну из них на панели и кликните по ней правой кнопкой мыши. В появившемся списке поставьте галочку рядом с пунктом **Dualsided**. Затем проделайте то же самое со всеми текстурами, которые пойдут на нужды шкафа. И не забудьте сделать его дочерним объектом комнаты.

Все объекты украшательного плана, имеющие прямоугольную (или близкую к ней) форму, создаются по рассмотренному выше принципу.

Если же вы хотите создать объект более сложной формы, от вас требуется нарисовать его по частям, а затем совместить их. Скажем, стол должен состоять из пяти частей, каждая из которых подготавливается отдельно: четыре ножки и доска. Чтобы красиво нарисовать мелкие части объекта, типа ножек для стола, предварительно уменьшите величину клеток координатной сетки.

Вы также можете украсить свой уровень различными 2D-объектами вроде плакатов, картин, вывесок.

Чтобы повесить на стену какую-нибудь картину или, скажем, постер, первым делом установите поле в вертикальное положение. А вообще двухмерные объекты рисуются (и текстурируются) так же, как и трехмерные, только при заключительном клике правой кнопкой мыши следует держать нажатой клавишу Shift. Если рисунок, что красуется на используемой вами текстуре, плохо поместился на поверхности вашего 2D-объекта, можете подвигать его курсором мыши, находясь при этом в режиме Texture и зажав правую кнопку мыши.



Чтобы отрезать часть от какого-либо предмета (назовем этот предмет основным), создайте объект (обзовем его вспомогательным), который по форме будет напоминать область, которую вы хотите вырезать из основного объекта. Разместите созданный только что объект по отношению к основному так, чтобы вспомогательный при совмещении с основным и последующем удалении первого отсекал бы нужную вам область.

После этого активизируйте режим Transform. Наведя курсор мыши на вспомогательный объект и нажав клавишу U, кликните на основной предмет. Вам останется только выбрать в появившемся меню пункт Subtract из группы Boolean type и нажать на кнопку OK.

При помощи данной операции можно создавать объекты причудливой формы, а также самые обычные дверные проемы и окна (правда, окна желательно еще застеклить подходящей текстурой), вырезая в стене прямоугольную область.

Триггеры

Мы еще не говорили о триггерах. Без их помощи невозможно создать нормальную дверь, кнопку, рычаг, переключатель. Правда, и триггер, в свою очередь, является пустым местом, если ему не задавать никаких команд. Впрочем, о командах ниже.

Установить триггер не составляет труда. Просто наведите курсор на отведенное ему место, вызовите окно New entity (напомню, что данное окно вызывается нажатием клавиши N, когда вы находитесь в режиме Model) и выберите нужный вид триггера. Вот полный список последних:

Player collide trigger — триггер, активизирующийся в том случае, когда Макс дотрагивается до него.

Character collide trigger — триггер, который срабатывает тогда, когда какой-либо субъект (Макс к таковым тоже относится) его косоется.

Projectile collide trigger — триггер, активизирующийся при попадании в него из какого-либо оружия (попадания врагов также засчитываются).

Action button trigger — триггер, срабатывающий в том случае, когда играющий на него нажимает, используя для этого клавишу Enter (такой тип триггера, как несложно догадаться, используется для создания кнопок).

Look-at trigger — триггер, который активизируется, если на его центральную часть падает взор Макса, стоящего в радиусе этого же триггера.

Подтвердив выбор и дождавшись появления нового окна, кликните на вкладку Trigger и настройте радиус триггера, изменив значение характеристики Radius.

Динамические объекты

Под динамическими подразумеваются объекты, которые могут иметь анимацию или совершать какие-либо действия. Практически любой игровой объект можно сделать динамическим, вот только не каждый имеет смысл делать таковым. Скажем, столб, который стоит себе на месте и всегда будет так стоять, динамическим делать попросту бессмысленно. А вот тот же шкаф совсем даже не помешает сделать динамическим и «научить» его с помощью соответствующих команд открывать/закрывать дверцы — не говоря уже о двери, которая вообще не может не быть динамической (если только она не задумана вечно запертой).

Чтобы сделать какой-либо объект динамическим, перейдите в режим Transform и, наведя курсор на свою жертву, нажмите на клавишу D и подтвердите свой выбор. Как видите, создание «подвижного» объекта — дело минутное, если не сказать секундное. А вот присвоение ему должной анимации — достаточно трудоемкая работа, требующая определенных навыков.

Двери и все, что с ними связано

Чтобы приобрести навыки, о которых говорилось чуть выше, создадим функциональную дверь. Нарисуйте трехмерную фигуру (это должен быть прямоугольный параллелепипед), которая задаст форму вашей будущей двери, и поместите ее в нужное вам место. Наложите на дверь подходящие текстуры (у всех этих текстур должно быть включено опция Duolsided) и сделайте ее дочерним объектом помещения, в котором она располагается. Сделайте дверь динамической и, используя панель объектов, зайдите в свойство вашей двери, придумайте ей достойное имя и, кликнув на вкладку Statistics, поставьте галочки рядом со всеми местными характеристиками, кроме Export lights и Pointlights affect.

Keyframe'ы

Поскольку наша дверь должна нормально функционировать, то есть открываться/закрываться, нам нужно ее анимировать. Но чтобы это сделать, вам следует сначала задать для двери начальную и конечную позиции, которые она будет занимать во время процесса открытия/закрытия. Такие позиции задаются с помощью keyframe'ов.

Зададим подходящие для нашей двери keyframe'ы. Для этого активизируйте режим Transform. Далее выделите дверь, наведя на нее курсор мыши, и нажмите Tab. Появится окно keyframe'ов, внутри которого слева располагается список последних, а справа — ряд кнопок, с помощью которых можно проделать различные операции над самими keyframe'ами.

Выделите уже имеющийся keyframe под номером 0 и, нажав на кнопку Rename, присвойте ему для удобства имя Closed. Данный keyframe будет определять позицию двери, когда та находится в закрытом виде.

Нажав на кнопку Add, создайте новый keyframe и обзовите его словом Open (этот keyframe будет определять месторасположение двери, когда она открыта). Выберите из списка только что созданный keyframe и нажмите на кнопку Goto, расположенную в нижней части окна. Наконец, закройте окошко keyframe'ов.

Точка вращения

Затем вам нужно установить точку вращения двери. Чтобы сделать это, перейдите в режим Move grid и поместите центр координатной сетки (центр поля — это точка, в которой соприкасаются белая, желтая и красная линии) в то место, которое по вашему замыслу должно стать точкой вращения вашей двери. После этого смените режим работы редактора на Transform, выделите дверь и нажмите на клавиатуре кнопку P. В вылезшем окошке просто кликните на Yes.

Далее вы должны указать, в каком положении будет находиться ваша дверь, если ее полностью открыть. Для этого, находясь в режиме **Transform**, нажмите на клавишу **W** или **A**. Только теперь вы можете устанавливать предел вращения двери, зажав правую кнопку мыши и нажимая на клавиатуре кнопки **1**, **2** и **3** (1 — вращение двери по оси X, 2 — по оси Y и 3 — по оси Z). Пользуясь перечисленными клавишами, установите вашу дверь в то положение, которое она будет занимать в открытом виде.

Анимация

Следующим шагом является задание анимации для нашей двери, для чего вам нужно войти в режим **Transform** и, указав курсором мыши на дверь, воспользоваться комбинацией клавиш **Shift + Tab**. На экране появится окно анимации, оформленное по принципу окна keyframe'ов.

Создадим три анимации для двери: первая — для ее открытия, вторая — для закрытия и третья — для «ожидания» (эта анимация используется затем, чтобы дверь после открытия оставалось открытой на протяжении нескольких секунд).

Сначала создадим анимацию для открытия двери. Для этого кликните на кнопку с надписью **Add**. В новом окошке из верхнего списка, названного **Start keyframe**, выберите начальное положение двери для данной анимации — **keyframe Closed**, а из нижнего списка (**End keyframe**) — конечное положение двери при данной анимации, **keyframe Open**. Пользуясь услугами кнопочки **Rename**, поменяйте имя анимации на **Open**.

Затем сделайте еще две анимации. Для первой из них, а именно анимации закрытия двери, начальным keyframe'ом должен быть **Open**, а конечным — **Closed**. Назовите эту анимацию **Closed**.

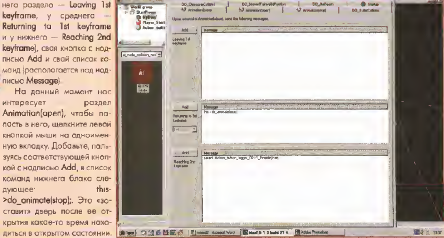
Что касается последней анимации, то она должна использовать для обоих положений двери один и тот же keyframe — **Open**, а называть эту анимацию лучше всего не иначе как **Stop**.

Теперь, когда все три анимации готовы, осталось только выбрать продолжительность для каждой из них. Для этого кликните на название интересующей вас анимации и нажмите на расположенную снизу кнопку, именуемую словом **Length**. В появившемся окошке небольшой величины просто укажите продолжительность анимации (в секундах). Если же вы желаете просматривать какую-либо анимацию, дважды кликните на ее название. Теперь окно анимации можно смело закрывать.

Команды

Переходим к следующей части нашей работы по созданию функциональной двери — написанию для нее команд или сообщений, что, в общем-то, одно и тоже (в MoxEd они зовутся **FSM** или просто **Messages**). Если вы помните, мы уже занимались этим в предыдущей статье, только по отношению к врагам.

Первым делом активизируйте режим **Transform** и, выбрав дверь, нажмите на клавиатуре клавишу **4**. В вылезшем окошке жмите на кнопку **Messages**, расположенную в правом нижнем углу окна. Последнее уступит место новому большому окну, вверху которого расположен ряд вкладок (с их помощью можно переключаться между различными разделами команд), а под ними — рабочая область, разбитая на три блока. Каждому из них соответствуют свой заголовок (у верхнего раздела — **Leaving 1st keyframe**, у среднего — **Returning to 1st keyframe** и у нижнего — **Reaching 2nd keyframe**), своя кнопка с надписью **Add** и свой список команд (располагается под надписью **Message**).



На данный момент нас интересует раздел **Animation(open)**, чтобы попасть в него, щелкните левой кнопкой мыши на одноименную вкладку. Добавьте, пользуясь соответствующей кнопкой с надписью **Add**, в список команд нижнего блока следующее: **this->do_animate(stop);**. Это «заставит» дверь после ее открытия какое-то время находиться в открытом состоянии.



Далее воспользуйтесь услугами вкладки **Animation(stop)** и вставьте в нижний блок местного раздела следующую команду: **this->do_animate(close);**. Этим самым вы «обучите» вашу дверь по окончании процесса «ожидания» начинать процесс закрытия.

Если вы хотите, чтобы ваша дверь вела себя корректно в случае, когда Макс мешает ее закрытию, используйте две следующие команды, которые «заставят» вашу дверь начинать открываться всякий раз, когда Макс не дает ей закрыться. В разделе **Da_MovedToInvalidPostion** добавьте в верхний блок сообщение: **this->Do_invertanimation();**. После этого щелкните левой кнопкой мыши на вкладку **Animation(close)** и, работая со средним блоком, поместите внутри него команду **this->do_animate(stop);**.

Связь с триггером

Создайте нужный вид триггера, установите его в нужную точку (можете установить триггер прямо на двери, если хотите, чтобы она открывалась без помощи каких-либо кнопок или посторонних действий или событий) и переключитесь в режим **Transform**. Выделите созданный вами триггер, нажмите на клавиатуре клавишу **4** и активизируйте окно сообщений для выбранного триггера. Кликните на вкладку **T_activate** и в верхний блок припишите сообщение **parent::X->do_animate(open);**, где X — название вашей двери (эта команда нужна для того, чтобы дверь начинала открываться сразу после активизации триггера).

Для того чтобы игрок мог неоднократно пользоваться услугами триггера, вставьте сюда же команду **this->t_enable(false);**.

Теперь нам нужно снова добавить две команды для нашей двери, которые закрепят связи между последней и триггером. Активизируйте окно сообщений для вашей двери и перейдите в раздел **Animation(close)**. В нем нас интересует нижний блок, список сообщений которого вы должны обогатить следующей командой: **parent::Y->T_enable(true);**, где Y — название триггера. Напоследок посетите раздел **Animation(open)** и добавьте в его средний блок то же самое сообщение. Поздравляю! Дверь готова.

Многоэтажные этажи

Настало время немного усложнить архитектуру нашего уровня. Согласитесь, один этаж — это слишком примитивно... Итак, приступаем.

Если созданный вами зал недостаточно велик, увеличьте его размеры, пользуясь услугами режима **Extrude**. Также включите опцию **Dualsided** для всех текстур, использующихся при строительстве новых этажей.

Прежде всего научимся создавать подъемы, представляющие собой бесступенчатые лестницы и связывающие этажи друг с другом. Чтобы сделать это, постройте высокий параллелепипед и, активизировав режим **Extrude**, кликните правой кнопкой мыши на одну из боковых граней этого параллелепипеда. За-

тем наклоните ее таким образом, чтобы оно находилось под нужным вам углом, образуя подъем. Когда последний будет готов, можно приступать к строительству второго этажа.

При желании можно отказаться от использования подъемов, заменив их на полноценные лестницы. Каждая такая лестница в идеале представляет собой множество соединенных в ряд параллелепипедов одинаковой длины и ширины, каждый из которых должен быть ниже следующего (и выше предыдущего) на небольшую величину — высоту ступеньки.

Создайте большой параллелепипед той же высоты, что и самый высокий участок вашей лестницы (или подъема), и расположите их так, чтобы они подходили вплотную друг к другу. Верхнее основание построенного параллелепипеда является полом второго этажа. Если вам нужно увеличить площадь последнего, постройте рядом с первым параллелепипедом еще один или даже несколько.

После этого, находясь в режиме Transform, сделайте единым целым подъем и все составляющие второго этажа, и не забудьте все затекстурировать. Получившийся в итоге объект громадных размеров сделайте дочерним по отношению к основному помещению.

Далее вы можете продолжать увеличивать число этажей в вашей постройке. Для этого делайте все то же самое, что и при строительстве второго этажа. Только теперь вам придется либо перетащить поле, используя режим Move grid, на уровень пола второго этажа, и только потом заниматься дальнейшим строительством, либо создавать объекты на уровне пола первого этажа, а потом переносить их выше с помощью режима Transform.

Напутствия

Напоследок дам пару советов. В случае, когда вам нужно много раз рисовать одинаковые объекты, после создания одного из них скопируйте его в буфер (для этого выберите пункт меню Edit/Copy или воспользуйтесь комбинацией клавиш Ctrl + C) и затем вставляйте его в нужных вам местах (в этом вам поможет команда Edit/Paste или комбинация клавиш Ctrl + V).

При рисовании объекта, все составные части которого покрыты одной и той же текстурой (или при создании 2D-объекта), просто выберите на панели текстур подходящую текстуру и, находясь в режиме Model, рисуйте объект. В результате вы получите нужный вам предмет в затекстурированном виде.

Вот и наступила та торжественная минута, когда вы обучились в должной мере пользованию редактором MoxEd, и мне остается только пожелать вам удачи. Что я и делаю. Удачи! ■

Объекты быстрого приготовления

Те, кто не хотят возиться с рисованием различных объектов, типа дверей, огнетушителей, телевизоров, бочек и т.п., но хотят оборудовать ими свой уровень, могут воспользоваться предоставленными авторами заготовками, которые были выложены в Сеть для свободного скачивания (их можно позаимствовать *с нашего диска*). Последние представлены в виде *.M-файлов, и могут быть вставлены в ваш уровень посредством клика на основное окно программы, выбора пункта меню File/Insert document... и последующего указания *.M-файла с нужным вам объектом. Вставленные объекты можно свободно таскать по уровню, пользуясь услугами режима Transform. Не забудьте также сделать их дочерними по отношению к той комнате, где они пребывают.

Военный конструктор

Антон Логвинов
ail@dubna.ru

Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

Часть четвертая: Музыка войны

Ну вот, прошел еще один месяц. Главным событием для меня лично стала ваша (читательская) активизация — письма с вопросами приходят с завидной регулярностью, что не может не радовать (не зря работаем!). Вернулись новости, отдыхавшие в прошлом номере. FAQ теперь постоянно с вами. Ну да ладно, приступим к запланированному еще с позапрошлого номера разговору о внесении в игру своих звуков и музыки, а также рассказу о работе с анимацией персонажей и нанесении на карту недокументированных объектов.

Редактор	Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis
Где взять	встроен в игру
Возможности	После прочтения данной статьи и с учетом предыдущих: 80% игровых
Сложность освоения	в зависимости от вашего желания. От очень легкого до экстремально сложного

Нам звук с музыкой, пожалуйста!

Добавление звука и музыки — дело кропотливое и весьма нервно-раздражающее, так что наберитесь терпения. Итак, для начала создадим сами звуки.

Радиоволна

Как сделать реалистичный разговор по радио? В первую очередь нужна программа. Подходящих бесплатных программ для записи и редактирования звуков нет. Выходов в таком случае два. Один вы сами знаете, а второй — шароварные версии этих небесплатных программ. Это может быть любая программа, например, GoldWave (*www.goldwave.com*), WaveLab (пользователям карт Creative Sb Live!/Audigy повезло — он у них идет в комплекте с картой). Идеальный вариант, конечно же, Sound Forge от Sonic Foundry. Рецепт приготовления таков: на запи-

Новости Flashpoint

Flashpoint по-русски

Локализация Flashpoint в очередной раз отложена на зимний период. Пока «Бука» уверяет, что под «зимним периодом» подразумевается не февраль следующего года, а декабрь этого. Что ж, будем надеяться. Вместе с тем стали известны очень приятные новости касаемо локализации. Во-первых, будет два варианта упаковки (по-другому и быть не могло) — коробочная и джевел. Во-вторых, к релизу будет допущено только самая последняя (!) версия со всеми официальными адд-онами. И в-третьих, что самое приятное, на русскую версию будут ставиться все новые патчи, причем, как заверяет «Бука», на этом настояли сами BIS'овцы.

Молот без серпа...



...зато красный! Red Hammer — так называется адд-он, про который вы уже, наверное, прочитали на страницах блока новостей «Мании». Теперь настал мой черед рассказать поподробнее о том, что нас там ждет. Нет, не про бравого бывшего спецназовца Диму, а про новую технику и стволы, которые будут ожидать нас в новом адд-оне и, соответственно, Gold-версии OFP, которая выйдет чуть позже. Итак, из техники нас ждут: БРДМ-2, БМП-2, БМП M2 Bradley и вертолет OH-58 (красавчик!). В арсенал меж тем добавятся Styer AUG (прощай, контрол) и G36.

Gold-версия будет представлять собой собрание всех возможных официальных дополнений (юниты, миссии, оружие) к OFP, включая адд-он Red Hammer. В комплект также войдет Strategy Guide на 64 страницах. Также планируется выпуск Gold Upgrade, который можно будет как скачать, так и купить в отдельной коробке. Красивый шаг со стороны BIS, ибо у большинства игра уже есть. Предполагаемая дата выхода 30 ноября. Ждем с нетерпением!

OFP Editing Center

Очень известный сайт, Operation Flashpoint Editing Center, создатели которого продолжают славное дело Lustypooh'а, переехал на новый, более, так сказать, респектабельный адрес ***www.ofpeditingcenter.com***. Как и прежде, очень рекомендую — отличный сайт!

Поправки

Приносим свои извинения за материал прошлого номера — он был несколько неправильно сверстан, и в результате получилось так, что вместо обычных "досовских" кавычек повылезали везде вордовские "стрелки" ("елочки"), из-за чего возникла путаница (что видно по вашим письмам). Все просто — считайте «стрелочные» кавычки "обычными" кавычками, и все станет понятно. Кроме того, иногда имели место быть сокращения строк с потерей важной информации. Например, очень бросается в глаза предпоследний абзац статьи в прошлом номере. Вот правильное написание:

class Weapons {class M16{count = 1;};};————————————class Magazines{class M16{count = 10;};};

Еще раз обращаю ваше внимание на то, что на компакте выкладываются все статьи прошлых номеров — они подобных промахов **не содержат**.

сонный файл накладываем эффект Distortion и, используя фильтр Band (pass/stop), обрезаем все, что находится до 350 и после 5000 герц. Все. Не Flashpoint, конечно, но вполне близко к реалиям. Теперь настало время подвести ваше творчество под понятный игре формат.

Ogg Vorbis

Формат, используемый OFP, называется Ogg Vorbis, разработан фирмой Xiphophorus Software. Он представляет собой бесплатный открытый формат весьма неплохого качества: 44.1-48.0kHz, 16+ bit, 16-128 kbps. Почему пал выбор именно на него — непонятно, но, видимо, на то были свои причины (например, полная открытость данного формата), ибо нормальные люди в наше время пользуются mp3.

Стало быть, перед тем как принимать какие-либо телодвижения по запихиванию своих звукосопровождений в игру, нужно их перевести в данный формат. Для этого путешествуем на сайт ***www.dbpoweramp.com*** и качаем оттуда dBPowerAMP Music Convertor, а также Ogg Vorbis кодек. Устанавливаем сии утилиты и, не обращая внимания на несколько неудобный интерфейс программы, делаем следующее:

1. Выбираем нужный файл (.wav, .mp3 и т.д.) и нажимаем Open.

2. Теперь в появившемся меню выбираем формат, в который нужно перегнать файл (в нашем случае Ogg Vorbis).

3. В новоявленном окошке выбираем параметры конвертирования. Для Flashpoint нужны следующие установки кодирования: должно проходить с постоянным битрейтом (Constant Bit Rate); битрейт можно использовать любой (сами BIS используют 128kbs и 22050kHz для звуков и радио и 44100kHz для музыки), но при кодировании обычных звуков лучше делать его поменьше (56kbps, например). Для звуков обязательно должно быть выставлено моно, для музыки — можно и стерео. Лучше все же делать 44100kHz; напротив Preserve ID tags должна стоять галочка; напротив Volume Normalization галочка должна отсутствовать.

4. Все, выбираем место дислокации будущего файла и жмем Convert.

Если сконвертированные dBPowerAMP Music Convertor'ом файлы не будут работать (некоторые жалуются, но лично у меня все работает нормально), попробуйте шароварные Audio Conversion Wizard (***www.litexmedia.com/audio_wizard/***) или Cool Edit Pro (***www.syntrillium.com***). Завершив процесс кодирования файлов, следует приступить к следующей части работы, не менее трудной и нудной — внесению звуков в игру.

Подключение своих звуковых файлов осуществляется как вне редактора, так и непосредственно в нем. Работа проходит в исходниках карты, то бишь в ***X:\Operation Flashpoint\Users\имя юзера\missions\имя миссии.территория***. Внутри папки создаются директории Music и Sound — соответственно, для музыки и звуков. Нужные файлы помещаем в нужные директории и приступаем к написанию файлов description.ext (подробнее об этом файле в предыдущем номере) и stringtable.csv.

description.ext

Ниже пойдет описание строк файла, которые используются для описания звуков. Будьте **очень внимательны**, соблюдайте синтаксис, ибо в неверном месте поставленная скобка обернется вылетом при загрузке карты!

Звуки

class CfgSounds — команда к открытию класса Sound, аналогично class Cfgidentities в предыдущем номере.

{ sounds[] ={ igromania1, igromania2}; — перечисление звуковых файлов без расширения (те, которые лежат в директории Sounds).

class igromania1; — обозначает начало описания звукового файла igromania1

{name = "igromania sound 1"; — то имя, под которым предстанет звук в редакторе.

sound[] = {"igromania1.ogg", db+10, 1.0}; — полное имя файла и параметры его воспроизведения (первый параметр — громкость (volume), второй — тональность (pitch))

titles[] ={5, $STRM_igromania1 — надпись, которая появится при проигрывании файла, ссылается на stringtable.csv (об этом ниже). 5 — время отображения надписи в секундах.

};};}

Аналогично делается и второй файл, и все последующие файлы, которые вы добавляете. Также следует разделять звуковые эффекты и другие эффекты.

Звуковые эффекты

Эффекты, которые вы сможете выбрать в редакторе (см. сентябрьский номер)

class CfgSFX {sounds[] = {};};

Эффекты окружающей среды

Звуки окружающей среды, которые вы сможете выбрать в соответствующем окне в редакторе (см. сентябрьский номер).

class CfgEnvSounds{sounds[] = {};};

Радиокоманды

Звуки для радиопереговоров

class CfgRadio{sounds[] ={S02r16, S02r17};class S02r16{ name = "S02r16";sound[] = {"S02r16.ogg", db 10, 1.0};title =

$STRM_S02r16; — обратите внимание на отличия от стандартной записи.

};};

Музыка

Кто не хочет добавить свою музыку на карту? Думаю, такое желание возникало у всех не раз.

class CfgMusic {tracks[]=
{rack1, rock2, rock3,};
class rock1
{
name = "The Rock Saundtrack 1";
sound[] = {\music\rock1.ogg, db+1, 1.0}; — обратите внимание на указание директории в отличие от случая с обычными звуками.
};};

С description.ext все, переходим к stringtable.csv

stringtable.csv

Этот файл — таблица сообщений. Если на вашей машине установлена программа Microsoft Excel из пакета MS Office, то при клике на файл она откроет его. Внимание: при этом Excel поменяет структуру .csv на свою собственную, чего допускать нельзя. Поэтому редактировать файл нужно в обычном notepad'е. Разберем структуру файла.

LANGUAGE,English,French,Italian,Spanish,German,Comment — это шапка. Если вы откроете файл в Excel, то увидите, что под каждым из языков идут фразы на нем (см. ниже). Под Comment обычно подразумевается имя того, кто произносит фразу. Это сделано для того, чтобы не запутаться.

STRM_igromania1,War's boring. Anyone else bored?,"La guerre, c'est ennuyeux. Y'en a-t-il d'autres qui s'ennuient ?",Che naio la guerra. C'e nessun altra annoiata?,Vaya aburrimiento de guerra. ?Alguien mas esta aburrido?,Krieg ist langweilig. Langweilt sich noch jemand?,Kazlowski STRM_igromania1 — эта описание строки, по которой команды в файле description.ext смогут "найти" нужную строчку в stringtable.csv для вывода на экран. После описания идет сама фраза на разных языках. Каждая запятая — переход к следующему столбцу шапки. Чтобы использовать запятые в самой фразе, возьмите последнюю в кавычки, как показано в примере. Все, пользуйтесь.

Вот и все, звуки готовы к употреблению в редакторе. Управиться с ними вам помогут *предыдущие номера "Мании"* (в основном 10, где приведены команды); команды, используемые со звуком, я как памятку вынес в отдельную врезку.

Lips и в Африке губы

Файлы с расширением .lip призваны синхронизировать движения губ персонажей с произносимой фразой. Файл синхронизации должен быть помещен в папку Sound и назван тем же именем, что и звуковой файл, к которому он относится. Активизация файла .lip происходит только по команде "say" (см. предыдущие номера). sideChat, sideRadio не работают.

Создать .lip достаточно легко — недавно BIS снизошла и выпустила очень полезную программку wav2lip (ищите на *www.flashpoint1985.com* и *на нашем диске*). Берете обычный .wav, и программа сама создает подходящий файл. Но что делать, если результат вам не понравился? Конечно, создать файл самостоятельно! Lip-файл — обычный txt, как и все исходники карты. Пишется он довольно просто (перечислено через слэш):

frame = 0.040/0.000, 1/0.040, 2/0.080, 3/0.120, 1/0.160, 2/0.240, 6/0.280, 1/0.360, 0/0.400, 4/0.440, 2/0.480, 3/0.640, 2/0.680, 1/0.760, 2/0.800, 1/0.920, 2/1.000, 5/1.040, 2/1.120, 0/1.320, 4/1.360, 3/1.480, 1/1.560, 0/1.600, -1

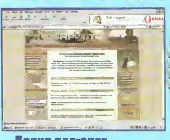
Данный пример создает движение губ на полторы секунды. Frame обозначает скорость движения губ, а последующие столбцы "[точка времени], [позиция губ]". Позиций — семь: от 0 (рот закрыт) до 7 (крики типа "УРА!!!"). Файл должен обязательно заканчиваться позицией "-1" — это означает, что анимация лица останавливается. Если вы не укажете данную позицию, персонаж станет бормотать без передыху. Сам Flashpoint еще добавляет разнообразную мимику лица, контролировать которую нельзя (игра, что называется, самая умная и знает, кому когда весело, а когда хочется злостно орать).

Недокументированные объекты

Ну и напоследок — немного сладкого. Как вы знаете, редактор не позволяет вносить изменения в карту: ставить здания, вышки и т.д. Дело это легко поправимое. Итак, все, что вам нужно, это создать на карте какой-нибудь юнит (например, обычного солдата) и дать ему определенное имя (например, igromaniarulez). Теперь выходите из редактора и открываете файл **mission.sqm**, нажимаете **F3** и ищете igromaniarulez. Далее, меняете в строке **vehicle="имя юнита"**; имя юнита на одно из нижеприведенных

Barracks; Housebudava3, Housedumruina_mini; Chapel001; Hausebudava4; Hausegaraz, Church001; Housebudava5; Housegaraz_bez_tanku, Church002; Housecihlovej_dum; Housegaraz_s_tankem, Church003; Housecihlovej_dum_in; Househelfenburk, Fountain; Housecihlavej_dum_mini, Househospital; FuelStationNew, Housedeutshe, Househospoda_mesto; FuelStationNew2; Housedeutshe_mini; Househruzdum; Hongor_Holl; Housedulni_bs; Housekostel_trosky, Houseafbarabizna, Housedum_m2; Hausemajak, Houseafdum_mesta2, Housedum_mesto, Housemesta_dum; Houseofdum_mesto2l; Housedum_mesto_in; Houseplechbud; Houseofdum_mesto3, Housedum_mesto2; Houserepair_center; Houseafhaspoda_mesto; Housedum_mesto2l; Houseryb_damek, Houseammostore2; Housedum_mesto3; Housestanice; Housebauda1; Housedum_olezlina; Housestatek_hl_bud, Housebauda2; Housedum_rosavno, Housestatek_kulno,





Волна адд-онов

Бравые ребята из конторы XMP затеяли создание полноценного адд-она к Flashpoint. Рабочее название — **Between the Lines**. Разработчики обещают более десятка интересных миссий. Игрок будет играть роль доктора, попавшего в самый эпицентр войны 1985 года. Уже можно скачать демку (*www.xmp.de*) весом 17 Мб. Демка страшненькая, хотя и дает представление о качестве будущего продукта. Самое интересное в этой ситуации то, что BIS и Codemasters никто ни о чем не спрашивал, а последние хранят молчание. Единственный, кто наехал на обнаглевших ребят, — Gunslinger (*http://flashpoint.xaos.ru*), очень известный человек, выпустивший неофициальное дополнение к редактору, которое ребята из XMP, конечно же, используют. Наехал не зря — теперь ему пойдут проценты с продаж. Все еще остается высокая вероятность, что BIS и мастера кода всех обломают, но созданный прецедент уже подхлестнул волну других анонсов. Ситуация с Juggernaut повторяется?

Зимовка на Колгуеве

Один известный энтузиаст под ником Kegetys сейчас работает над модом, который полностью заменяет текстуры вышеуказанного острова, а также всех родов войск. Выглядит весьма и весьма недурственно, не хуже, чем сделала бы сама BIS.



BIS активизировалась

Разработчики наконец-то взялись за ум, так сказать. С завидной регулярностью они радуют фанатов полезными обновлениями. С каждым патчем — что-нибудь новое! Сначала нас ждал целый пакет новой техники (Су-25, «Чинук», «Хаммер» и т.д.), а теперь

BIS еще добавили два 40мм гранатомета — омерниканский **Hawk MM1** и русскнй **6G-30** И опять несправедпивость — у НАТО круче, ибо магазин 12-зарядный. Да и потом, 30 выстрелов в мннуту на 350 метрав — чем не радость?

Плюс ко всему, для европейской версни была выпущена винтавка-шотган **Kazlice**. Имеет два режима стрельбы — кок винтовка и, соответственно, как шотган.

Плюс еще был выпущен **Flagpack** для редактора, содержащий несколько десятков флогое розличных стран. Для устоновки апгрейдав иужна как миннмум версня 1.26 До, что тут скажешь, Floshpoint постепенно обрастоет. Сейчас уже еоспринимаешь игру версии 1.0 как сырую недаделку — столька всега наеага павыхадило, а если еще учесть Red Hummer и постоянную оптимизацию сетевога кодо... про Counter-Strike через гаднк мажно будет зобыть.

Помимо непосредственных дополнений и испровлений, BIS порадовалио еще и парочкой фирменных прогромм **wav2lip** и **TexView** Про первую, очень попезную, вы можете прочитать в стотье, а вторая программа — просмотрщик/конвертор **.paa** и **.pac** картннок «Флэшпоинта»! То, чего так давно ждали! Браво, BIS! Также но офнциальном сайте (***www.flashpoint1985.com***) выложена официольное руководство по написанию брифингов типа, круто читайте лучше «Монию» — у нас как-то быстрее (на пару месяцев) получается публиковать.

Летающий гроб v2.0

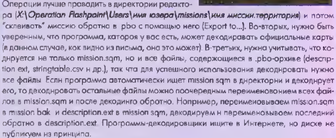
Как вы знаете, в омериканской версин, а также среди дополнений к патчу 1.10 присутствует вертолет **CH-47D Chinook** ока гроб но двух винтах. Один умелец в OFP Editing Center модифицировал оригинальную модель и прикрепил к нему стольной трос для перевазки технкн. Брава! «Хаммер» в подвязке у «Чннука» смотрится просто сногашибательно Странно, чта BIS сама этога не сделала — ведь «Чннуки» и в реальной жизни занимаются переброской малагаборитной техники. Брать тут: ***www.ofpeditingcenter.com/news/addons_v.asp.***



Operation Flashpoint FAQ №2

Вопросов но этот роз пришла много. Непутевых — еще больше. Тем не менее, ответил я всем. В даниом FAQ будут приведены наиболее интересные и часто встречающиеся вапрасы.

— Хочу изменнть оригинальную миссию, но ничега не получоется Я распаковываю PBO и декодирую MISSION.SQM. Затем вношу изменения в MISSION.SQM и запускою игру. В результате палучою красивый вылет в винды. Тоже я выяснил, что до внесения изменений в MISSION.SQM игра нормальна запускается. Что я делаю не так?



— Во-первык, не совсем понятна, где вы производите измененияя: в своей днректории редактора илн в общей днректорнн, где хронятся мнссии Операции лучше правадить в директории редактора (***X:\Operatian Flashpaint\Users\имя юзера\missions\имя миссии.территория***) и потом "склеивать" миссию обратна в pbo с помощью него (Export to...). Во-вторых, нужно быть уверенным, что программа, катороя у вас есть, может декодиравать официальные карты (в данном случае, кок видно из письма, она это может). В-третьих, нужна учитывать, что коднруется не только mission.sqm, но и все файлы, содержощиеся в .pbo-орхиве (description ext, stringtable.csv н др.), так чта для успешного использования деноднровать нужно все файлы Еслн программа автоматически ищет mission sqm в днректорни и декоднрует его, то декоднровать остальные файлы можно поочередным переименовонием всех файлов в mission.sqm и после декодинго обротно. Нопрнмер, переимеиовываем mission.sqm в mission bak и description.ext в mission sqm, декодируем н переименовывоем последний обратно в description.ext Программы-декодировщики ищите в Интернете, но диске не публикуем нз принципа.

— Можно ли как-нибудь заставить юнитов стрелять в отдельные части врожеского юнито? Например, в голову или по колесом Если можно, то напишите, пожалуйста, кок

— Признаться, первый вапрос постовил меня в глобольный ступор. Странна как-та, на я никагда не задумывался об этом А ведь интересные засады можно устраивать с помощью такаго приема! Донная темо меня действительно зоинтересовало Посмотрев справочную информацию, я нигде не нашел чега-нибудь подабнога, но если найду, то будьте уверены — читатели "Монни" первые об этом узнают Точнее, первым узнает редоктор, потом корректура, потом .. Ну вы поняли

— Не могу сделать так, чтабы солдоты, допустим, зажгли костер и сели вокруг него, не получается поставить телефон на стол и т.д Если можно, то ответьте, пожалуйсто

— Один из вопрасов, который опередип свое время. Уважаю. Это значит, что у человека действнтельна есть мысль и он хочет ее воплотнть, но не знает как. Ответ но вопрос есть в сегодняшней статье. Для чего я внес его в FAQ? А чтоб вы знали, что если у вас есть идея, но информация в журноле не позволяет ее реализовоть, то это не зночит, что это невозможна — вполне вероятно, а там, "как", можно будет прочнтать в следующих номерах. Но подобные вопросы "ноперед" я всегда отвечою — пишите.

— Как добовить в миссию оружие?

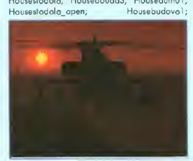
— Здесь два ворианта: либо дать оружие перед миссией, либо зоменить его в сомом ночале миссии (или по ходу). Вообще, внимательней читать журнол нода. Если вориант первый, то изменению должен подвергнуться файл **description.ext**, том нужно создоть class с описанием оружия:

class Weapons{class M16 — пушка (список оружия есть в 10 номере).{count = 1; — количество.};};

Подробнее об этом можно прочитать в предыдущих номерах.

Второй варнант — это работа со строкой инициализоции юнита Сначапа нужно отнять у него уже имеющееся оружне (подробнее чнтайте в 10 номере — например, removeallweapons), ну а дальше добавить иужный ствол (oddweopon) и баеприпасы (addmagzine)

Houseboudo2_vnitrek; Housedum_rasovna_in; Housestodola, Housebouda3; Housedum01; Housestodola_open; Housebudova1; Housedum02; ViewTower, Housebudova2; Housedumruina; ViewTower2.



После переименовывания зайдите в редоктор и поместите/поверните нужный объект в нужное место/напровление. Теперь вы знаете, как внести в сваю карту еще больше оригинальных черт.

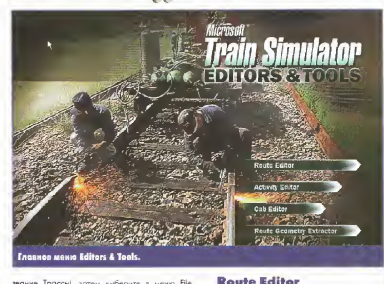
Ну вот н все на сегодня. По-моему, информацни на блнжайшнй месяц предостоточио. Как всегда, на компокте вас ждет пример работы н некоторые нз перечисленных программ. Что будет в следующем номере, сказать пока сложна, ибо далее идет очень и очень продвинутый материал — следует хорошенька подумать. Удачи на полях редактирования, читайте новости и FAQ! Есть вопросы — пишите. ■

or@NGE
orange@igromania.ru

Microsoft Train Simulator Editors & Tools

Microsoft поступили очень грамотно, включив в поставку игры набор для ее полноценного редактирования — MS Train Simulator Editors & Tools. Настоящие игроманьяки, считающие, что стандартные поезда недостаточно поездатые, трассы слишком скучные и однообразные, а в миссиях маловато адреналина, получают в руки мощный инструмент для изменения практически всех параметров игры (как заверяют разработчики, все оригинальные трассы созданы в этом редакторе), с которым нам сейчас и предстоит разобраться. Я не буду углубляться в тонкости картостроения, а разъясню только основные принципы работы с редакторами, зная которые, разобраться с программой не составит особого труда.

Устанавливаются "тулзы" по умолчанию и хранятся в корневой директории игры в виде одного exe-шника. В состав пакета входят Route Editor — 3D-редактор трасс, Activity Editor — редактор сценариев и свойств маршрутов, Cab Editor — редактор оформления кабины локомотива и Route Geometry Extractor — самый глобальный редактор, предназначенный для создания абсолютно новых трасс, которые впоследствии будут редактироваться в Route и Activity.

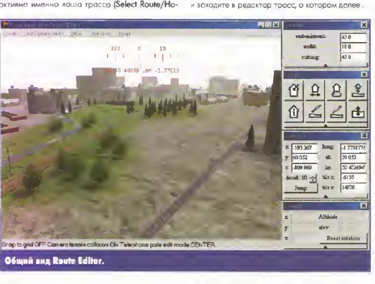


Главное меню Editors & Tools.

Route Geometry Extractor

Знакомство с пакетом Editors & Tools стоит начать именно с этой программы, ведь в ней и создаются новые трассы. Работает она предельно просто: на карте мира выбираете регион, в котором собираетесь проложить железную дорогу, нажимаете кнопку New Route, и задаете параметры — название, описание, тип электрификации и скоростные ограничения. Теперь выберем текстуры, которые будут доступны для оформления карты. Для этого убедитесь, что активна именно ваша трасса (Select Route/Название Трассы), затем выберите в меню File пункт New Quad Tree, выберите регион, в котором проложена трасса, увеличьте изображение до максимума (функции Zoom Region и Zoom Window) и, кликнув правой кнопкой, выбирайте пункт Add all Selection Tiles. При этом не перестарайтесь и не захватите слишком большую территорию, иначе процесс затянется надолго и сама трасса будет очень много весить. Теперь кликайте на File/Save Quad Tree, а затем Edit/Generate Flagged Tiles.

Все, маршрут намечен, теперь можно переходить к его оформлению. Перезапустите редактор и заходите в редактор трасс, о котором далее.



Общий вид Route Editor.

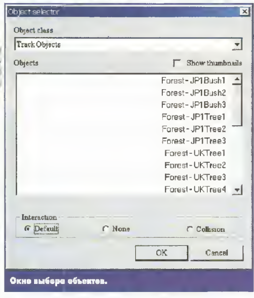
Route Editor

Интерфейс Route Editor'a способен смутить пользователя, знакомого с другими 3D-редакторами, так как практически ничего общего с 3DMax или тем же Worldcraft у него нет. Редактор сделан на движке игры и имеет всего одно окно плюс несколько дополнительных менюшек. Редактирование трасс ближе всего к созданию карт в стратегиях. Тормозит редактор вполне умеренно и даже на средненьком P-II 300 работает совсем неплохо, не говоря уже о более мощных системах.

Запускаем Editors & Tools, читаем удивительное по своей художественной силе лицензионное соглашение, после чего давим на кнопку Route Editor. Вот мы и внутри. Прежде всего появится окно загрузки, выбираем там нужную трассу (для начала откройте Tutorial Route — оно маленькая и простая) или же пустую трассу, которую вы создали в Geometry Extractor'e.

Перемещение по карте осуществляется стрелками на клавиатуре (вверх/вниз — движение вперед/назад, а боковые стрелки — "стрейф"), повороты осуществляются мышкой, при нажатой правой кнопке. Если удерживать Shift, передвижение будет существенно ускорено. Функции движения вверх/вниз не предусмотрено, поэтому пользуйтесь комбинацией "смотрю вниз, двигаюсь назад" или что-нибудь в этом духе. В окне Camera можно задать координаты места, куда вы хотели бы моментально переместиться, а также, при помощи кнопки Detail, можно отключить отображение объектов разных уровней.

В меню Route/Properties можно отредактировать основные свойства трассы: ее название и описание, тип (электрифицированная или нет), напряжение в сети, систему измерений, скоростные ограничения и даже гравитацию.



Окно выбора объектов.

Теперь можно заняться размещением объектов. Для этого активизируйте режим **Placement** (F5). В появившемся окне нажмите кнопку **More** и выбирайте из списка нужный объект. Все предметы разделены по группам — деревья, здания, автомобили и т.д. Здесь же находятся источники звука и невидимые объекты — скоростные ограничители, например. Стоит заметить, что набор объектов характерен для каждой трассы, так что на трассе **Tutorial** вы не найдете зданий с трассы **Settle Line**.

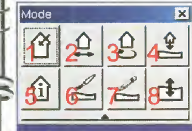
Выбрав объект, размещаем его на поверхности и жмем **левую** кнопку мыши — готово. Для выравнивания объекта пользуйтесь режимом перемещения (кнопка 2), в этом режиме объект перемещается строго горизонтально, а удерживая **Ctrl**, вы сможете выровнять его по вертикали. То же касается и вращения — в обычном режиме объект вращается во всех измерениях, а при нажатом **Ctrl** — строго в горизонтальной плоскости или относительно вертикали. Точные координаты относительно осей **X**, **Y** и **Z** можно задать в окне свойств объекта, которое вызывается правым кликом либо кнопкой **5**. При выравнивании объекта автоматически включается **Wireframe Mode** (режим каркаса), что существенно облегчает правильное позиционирование.

Важно соблюдать последовательность в создании объектов: так, например, сначала ставьте мост, а потом кладите на него рельсы, а не наоборот.

Теперь приступим к редактированию поверхности. При помощи кнопки **8** активизируйте режим редактирования ландшафта, удерживая ножатой левую кнопку и перемещая мышь, выбирайте нужный участок (дерганые движения мышки — это не тормоза, а привязка к координатной сетке, которую можно отключить в режиме 6), кликайте по нему правой кнопкой и выбирайте один из пунктов: **Set height** — установить высоту выбранного участка; **Flatten** — полностью выровнять выбранную зону. При изменении высоты будьте осторожны — размещенные на поверхности объекты имеют свойство оставаться на своем месте, и при изменении ландшафта могут оказаться под землей или же, наоборот, повиснуть в воздухе. Но проще всего изменять высоту выбранного участка стрелками на цифровой клавиатуре. Для отмены последнего действия пользуйтесь клавишей "~". Чтобы увидеть, как свежесозданные неровности будут выглядеть при нормальном освещении, нажмите **J**.

С ландшафтом поболовались, теперь можно немного порисовать. В меню **Window** активизируйте пункты **Texture** и **Texture Selector**, включите режим **6**, выберите нужную текстуру из предложенных и нанесите ее на поверхность, где сочтете нужным, предварительно выбрав нужный участок, в чем вам поможет координатная сетка. Выбрать несколько участков можно, удерживая клавишу **Shift**. По умолчанию загружаются всего несколько текстур — те, что используются на данной карте; но при помощи меню **Edit/Insert** в окне **Texture Selector** можно загрузить и другие текстуры, которые хранятся в ace-архивах в директории **Route\Название Трассы\TerrTex**. Лишние текстуры можно удалить при помощи функции **Remove**. В случае с совершенно новой трассой никакие текстуры не загружены, и выбирать их надо обязательно.

В режиме **7** (**Pencil Mode**) можно рисовать прямо по поверхности текстур, правда, используется эта функция довольно редко. На этом позвольте завершить рассказ о редакторе трасс и перейти к следующей программе из этого пакета.



Назначение кнопок переключения режимов:
1 — режим выбора объекта
2 — режим перемещения объекта
3 — поворот объекта
4 — размещение новых объектов
5 — свойства объекта
6 — нанесение текстур на поверхность
7 — рисование поверх текстур
8 — редактирование ландшафта.

Activity Editor

Route Editor, о котором рассказывалось выше, предназначался только для создания физических объектов, а **Activity Editor**, о котором сейчас пойдет речь, — для того, чтобы добавить ка всем красотам еще и некую смысловую нагрузку в виде заданий.

Создание новых локомотивов

В пакет **Editors & Tools** не входит редактор локомотивов и вагонов, однако создавать свои собственные средства передвижения или редактировать существующие все же можно. Модель создается в трехмерном редакторе, например, в **3D Studio Max**, после чего импортируется в игру.

В комплекте с игрой поставляются модели большинства объектов в формате ***.3ds**. Для их редактирования в **3D Max** используйте пункт меню **File/Import**, а внеся необходимые изменения или создав новую модель, сохраните ее при помощи **File/Export**. Затем в директории, где вы сохранили файл ***.3ds**, создайте **bat-файл**, в котором пропишите:

conv3ds имя_файла.s имя_файла.3ds

txt2uni имя_файла.s

Запускайте **bat-файл**, и после завершения процесса конвертации начинайте **заменять** стандартные объекты на измененные вами. Крайне рекомендуется при этом делать резервные копии заменяемых файлов.

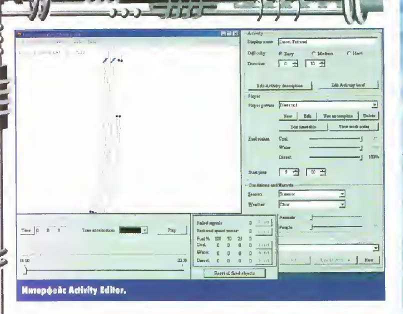
Загрузив трассу, начинаем разбираться... Редактор представляет собой изображение карты, на котором показаны только железнодорожные пути, платформы, светофоры, скоростные зоны и, собственно, условные события (триггеры).

Для начала стоит назвать сценарий, придумать описание и брифинг, — для этого существуют кнопки **Edit Activity Description** и **Activity Brief**. Далее задаем условия выполнения задания, — в разделе **Player** для этого существует кнопка **New Player Service**. Нажав ее, вы создадите новое условие или задание, здесь следует задать условное название и название, которое будет показываться в игре, а также скорость, с которой будет двигаться состав в начале миссии, и, собственно, тип состава. Там же можно установить, насколько заправлен локомотив (уголь и вода в случае с паровозом и солярка в случае с дизельным локомотивом), время суток, когда начинается миссия, а также время года и погоду.

Теперь пора перейти к созданию и редактированию событий. Оно осуществляется по известному всем из школьного курса информатики принципу "If-Then", то есть, если игрок должен перевезти пассажиров с одной станции на другую, он должен прибыть в установленное время на нужную станцию и остановиться, если же он этого не сделает, миссия будет считаться невыполненной.

Теоретически это выглядит так: "If" = активизирован нужный триггер, "Then" = миссия выполнена. На практике же ничего писать не придется, ибо все условия задаются при помощи установки условных объектов.

Однако перейдем к практике. Черными точками на карте обозначены тупики, красными точками — светофоры, синими наклонными по-


Интерфейс Activity Editor.

посками — станции, а сами пути, как нетрудно догадаться, обозначаются черными линиями. Красными флажками и красными же линиями обозначаются участки со скоростным ограничением (устанавливаются как в редакторе карт, так и в редакторе сценариев).

События делятся на три группы: Action Events — события, происходящие в результате исполнения игроком определенных действий или активизации других триггеров; или же наоборот, задания, которые должен выполнить игрок. Location Events — события, происходящие при пересечении поездом определенной зоны, обозначаются зелеными окружностями. Time Events — события, которые сами происходят с течением времени. Consist — это операции с составом поезда и создание новых составов.

Начнем с самого простого — Location Event. Для установки такого события кликните левой кнопкой в нужной точке пути и выберите пункт Place Location Event. В свойствах события задайте радиус активизации триггера и тип действия, которое произойдет в результате активизации триггера, это может быть как просто текстовое сообщение, так и активизация другого триггера (нужно указать его условное имя) или, скажем, успешное завершение миссии. Но этот триггер можно повесить сразу несколько событий (но не более четырех). Триггер обязательно надо назвать, потому как взаимодействие между триггерами осуществляется как раз при помощи условных имен.

Для создания Time Event, в одноименном окне нажмите New и задайте параметры события — примерно такие же, как у Location Event, с разницей в том, что в случае с этим триггером следует указать еще и время, в которое он сработает.

Action Event создается опять же с помощью кнопки New в окне Action Events. В его свойствах следует указать необходимое действие, например, высадка пассажиров на определенной станции, и результат этого действия — так же, как в случаях с другими триггерами.

Ну а напоследок предлагаю разобраться с настройкой расписания движения поездов. Вам никогда не казалось, что ездить по пустынным трассам не слишком интересно? Пришла время добавить побольше активных поездов. Для этого нажмите кнопку New в разделе Traffic Pattern, после чего в появившемся окне настройте параметры движения поездов — какие поезда в какое время и с каким интервалом в какую сторону двигаются, здесь все предельно просто. Для проверки расписания используйте функцию Verify Starting State и кнопку Play, расположенную под основной картой.

Cab Editor

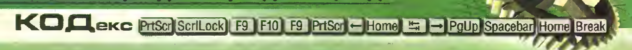
Последняя утилита в этом пакете — редактор интерьера кабины машиниста. Оперирует с файлами *.ace, конвертированными из *.bmp и *.tga. Архивы с графикой следует хранить в директории Trains\Trainset\Название Локомотива\CABVIEW. Для нормальной работы с этим редактором требуются навыки работы с графическими редакторами, в которых предполагается создавать элементы оформления кабины. Редактирование кабины осуществляется при помощи перемещения различных элементов оформления и загрузки новых элементов через меню Cab Properties.

Здесь необходимо загрузить большие графические файлы с общим видом кабины и с боковыми видами и правильно их спозиционировать относительно осей X и Y.

Мелкие элементы добавляются через меню Cab Elements, это может быть контроллер (кнопка, рычаг, педаль) или измерительный прибор. В свойствах каждого объекта необходимо также указать графический файл, который будет его отображать.

Обратите внимание, что в этом редакторе отсутствует функция отмены, поэтому следует действовать обдуманно и не забывать о резервных копиях изменяемых файлов.

На этом позвольте завершить рассказ о пакете MS Train Simulator Editors & Tools. Счастливого пути! Да не попадутся на вашей дороге вероломные партизаны-подрывники. ■



КОДекс PrtScr ScrlLock F9 F10 F9 PrtScr ← Home ⇆ → PgUp Spacebar Home Break

Стандартные КОДЫ

Empire Of The Ants

Начните игру с параметром «/11» — например, создайте ярлык для запускаемого файла игры и в свойствах, в графе «объект», добавьте этот параметр (не забудьте пробел). У вас получится «Ants.exe /11». Теперь в игре нажмите F11 и вводите коды:

WinLevel — выиграть уровень.
LoseLevel — проиграть уровень.
Showmap — показать всю карту.
WannaFood — получить пищу.
WannaMat — получить материалы.
Marche — заморозить муравьев.
Disco — муравьиная дискотека!

Mars Taxi

Находясь в игре, вводите:

ZEROGEEKICKSASSHUHHUHHUHHUH — выключить гравитацию

GAME OVER — в объяснении не нуждается (как и в применении).

TROUBLEWITHYOURINNEREAR — «перевернутая» гравитация.

MICHAELCANENTERTHISLINEINFIVESECONDSCANYOU — выключает столкновения и дает еще кое-какие приятные бонусы.

EJECT — катапультирует вашего клиента.

MICHAELDIDANYONEEVERTELLYATHATBLACKHOLESHAVEALMOSTNOEFFECTATALL — усиливает черные дыры.

THISCRATEISAWKWARDIDENTERAREALLONGLINETOGETABETTERONE — дает машинку получше.

ICHBINZUGEILFUERDIESENLEVEL — выиграть уровень

CREDITS — показать титры.

Paris-Dakar Rally

Введите ILUMBERJACK в качестве вашего имени и получите доступ ко всем машинам.

Road Wars

Для получ[illegible]ия [illegible]ных денег введите в качестве своего имени Ma' Money.

Spider-Man

ADMNTIUM — неуязвимость.
GLANDS — бесконечная паутина.
WEAKNESS — полное здоровье.
LEANEST — открыть все.
FANBOY — все комиксы.
CINEMA — показать все клипы.
SM LVIII — быстрая смена костюмов.

Также для получения различных «шкурок» вводите: MRWATSON, KICK ME, XILRTRNS, SYNOPTIC, TRISNTNL, MIGUELOH, SECRTWAR, CLUBNOIR.

World War 3: Black Gold

Будучи в игре, нажмите Enter и введите «peace». После этого можно будет активизировать следующие коды:

HereYouAre! — показать все вражеские юниты и строения.

BeautifulWorld — показать всю карту.
MoneyForNothing — деньги, много денег.
NobelPrize 1 — доступны все технологии.

Также можете попробовать коды с неизвестным эффектом: GoHamel, ByeBye, Tromaville, Moonlight, Hide, IDKFA, NewOne, MyBrainIsFaster, UltraScience, ScienceForNothing, JudgementDay.

Шестнадцатеричные КОДЫ

Arcanum

В игре запомните или запишите количество денег у вашего персонажа. Сохраняйтесь и выходите. Переводите количество денег в шестнадцатиричный код. Например, денег у вас ни много ни мало 30000 монет. Это число есть ничто иное, как 7530 в шестнадцатиричной системе счисления. Теперь открывайте вашу сохраненку в любом редакторе и ищите по контекстному поиску строку 75 30 00 00 77 00 00. Результат, скорее всего, будет только один. В этой строке первые два байта и есть ваши кровно заработанные золотые. Меняйте в соответствии со своей жадностью и наслаждайтесь ролью Рокфеллера.

NHL 2002

В этой игре довольно интересные адреса забитых шайб. Их количество не зависит от того, какой командой играете вы или какая команда контролируется компьютером. Адреса также не привязаны к определенным командам. В игрушке используется истинно спортивный тип «адресации» забитых голов по принципу Home-Away.

007B99E6 — количество шайб, забитых гостями.
007B998A — то же самое, только для хозяев площадки.

За секунду до гола.

Pool Of Radiance: Ruins Of Myth Drannor

Для взлома этой игры нам понадобится обычный шестнадцатиричный редактор. Сначала создайте команду или добавьте персонаж. Сохранитесь. Теперь выходите из игры и ищите вашу сохраненку. Если их несколько, то в директории с ними лучше указать сортировку по дате. Открывайте подопытный файл в редакторе (если нужно, сделайте копию). Теперь допустим, что ваша жизнь — 10 из 10. Ищите по контекстному поиску строку 0a 00 00 00 0a. Она в большинстве случаев находится напротив имени игрока. Два значения 0a — меняйте, как хотите. Теперь перейдем к stats'ом. Если ваши характеристики, допустим, 13/12/13/12/14/10 по порядку (это очень важно), то ищите последовательность 0d 0c 0d 0c 0e 0a и изменяйте их на свое усмотрение, только не переборщите, измененные значения не должны превышать максимально возможный уровень.

Venom Codename: Outbreak

4E7874, 4E75C0 — жизнь.

Игровые РЕСУРСЫ

Commandos 2: Men Of Courage

Из этого представителя игровой индустрии мы будем вытаскивать звуки. Соответственно, нам понадобится небезызвестная программа GameAudioPlayer, которая уже не раз выкладывалась *на компакте «Мании»*. Оперируемый файл — Data2.pck, лежащий в директории игры, это при максимальной установке. В ином случае этот файл можно найти на одном из компактов с игрой. Здесь собрана вся музыка и все звуки, которые весьма и весьма неплохи.

Ski Resort Tycoon 2

Звуки находятся в папке <Каталог игры>\data\sounds. Тут же посмотрите файлы sounds.ini и music.ini, в них прописаны события по тем или иным звукам и музыкальным вставкам. Музыка сама обитает по адресу <Каталог игры>\data\music. Вытащить текстуры тоже не составляет труда, они лежат в <Каталог игры>\data\textures и разбросаны по поддиректориям, дабы понятнее было.





Venom Codename: Outbreak

В этой игрушке в открытом виде лежат вступительные и заключительные видеоклипы — в папке <Каталог игры>\avi. Также в формате .avi лежат модельки и оружия, и защитных костюмов — по адресам <Каталог игры>\Pics\Armoment и <Каталог игры>\Pics\Armor соответственно. Причем если исхитриться и разбить эти клипы на кадры, то можно вставить оружие в другие игры, что немаловажно при создании модов. Тут же, в директории <Каталог игры>\Pics, лежат картинки ваших сохранений. В этой же папке находится файл misc.ini, который доступен для редактирования. В нем прописан стартовый инвентарь каждой миссии для вас и вашего напарника.

Звуки можно вытащить при помощи все той же программы GameAudioPlayer. Сканируемым файлом будет самый «жирный» файл игры — maingrp.grp, который занимает целых 728 мегабайт (при максимальной установке). В результате вы получите более 900 файлов различного содержания: звук, музыка, диалоги и реплики.

Антиквариат

Bad Dudes

В прошлом номере я уже рассказывал про ДОСовский дебоггер. Для взлома этой игры мы снова будем его использовать. Напомню, что команда «w» обозначает запись сделанных изменений, а команда «q» — выход из дебоггера, поэтому, если вы хотите изменять больше одного параметра, не спешите писать «q».

Переименуем файл startup.exe в cheater.cht, предварительно сделав резервную копию, и включаем дебоггер:

ren <Каталог игры>\tt.exe cheater.cht

debug <Каталог игры>\cheater.cht

Для получения бесконечных жизней прописываем массив

e 5947 c7 87 85 0 6 0 eb 13

w

q

Теперь осталось только переименовать cheater.cht обратно в startup.exe путем вышеописанных манипуляций.

Treasure Map

Про то, чтобы сделать резервную копию файла, я уже не говорю. Сначала переименовываем файл tt.exe в cheater.cht, в ДОСе пишем команду

ren <Каталог игры>\tt.exe cheater.cht

Теперь можно и приступить ко взлому

debug <Каталог игры>\cheater.cht

e eec4 90 90 90 90 — god mode, куда же без него.

e e88a 90 90 90 90 — бесконечные бомбы.

e edea 90 90 90 90 — бесконечное топливо.

w

q

Не забудьте переименовать файл.

Virtual Corporation

Основная проблема любой корпорации, да и вообще любой другой хозяйствующей структуры, — деньги. Но если очень захотеть, проблемы этой может и не быть. Откройте файл GAMEx.DAT (где x — номер нужной нам сохраненки) в hex-редакторе и проделайте следующие манипуляции

1068 FF FF 64

1069 FF FF 64

106A FF FF 64

В результате вы получите очень много денег. Жаль, что это всего лишь игра!

Z

[illegible] hex-редакторе [illegible] файл options.cfg и пропишите по следующим адресам указанные значения:

0000000 32 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

0000010 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01

Это позволит вам выбрать любой уровень игры.



Easter Eggs

Myst III: Exile

В самом начале игры, в кабинете Атруса, подойдите к письменному столу. Справа вы увидите фотографию его жены Кэтрин. Зажмите «~» (тильду) и кликните на фото. Вы увидите актрису, игравшую Кэтрин.

В эпохе J'nanin в доме Saavedro подойдите к гамаку. Зажмите «~» и поводите курсором по экрану. В одном из мест курсор должен смениться на увеличительное стекло. Если это правильное место, то, если отпустить тильду, курсор снова примет нормальный вид. Снова зажав тильду, кликните в этом месте и увидите игрушку PEZ с инициалами MEB (по неподтвержденным сведениям, Mike Brown, главный аниматор игры, собирает такие игрушки).

Над рубрикой «КОДекс» работали: [illegible]стандартные коды», «Шестнадцатеричные [illegible]», «Игровые ресурсы», «Антиквариат», «Easter Eggs» — Александр Спальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кр[illegible] [illegible]

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

Представители Wizards of the Coast подтвердили, что цены на PHB, DMG и MM для 3-ей редакции D&D были (с рекламной целью) *«со скидкой»*, а новые тиражи станут продаваться по *«правильной»* стоимости. Это означает, что все базовые книги D&D в новом году подорожают.

Компания *Fast Forward Entertainment*, выпускающая электронные карточные игры и d20-совместимые продукты, сообщила о своих ближайших планах. Она выпустит три книги. Encyclopedia of Demons and Devils представляет собой монстрятник по демонам на 224 страницах. Rings of Power будет содержать описания более 75 магических колец, каждое из которых включает в себя историю создания и использования кольца, а также завязки для приключений. Фирма также выпустит 75 настоящих колец, — естественно, без магических свойств, — и их можно будет купить на сайте компании. В Swords of Power войдут описания более 100 мечей.

Citizen Games объявила о разработке серии d20-совместимых продуктов под названием 1000 Faces. Это будут 4 книги, каждая из которых содержит описание 250 фэнтезийных NPC. Первая из них выходит в феврале 2002 года.

Совсем недавно *Gaslight Press* анонсировала новую линейку d20-совместимых продуктов под названием Sun & Scale. Серия призвана *«возродить дух исследования, потерянный во многих сказочных игровых мирах. Игрокам предстоит изучить живой, динамичный мир и создать новое королевство на руинах павшей империи.»* Первое приключение The Gryphon's Legacy уже ушло в печать. Вскоре в печать отправится второе — The Zombie Wood, а в начале 2002 года в продажу поступит первый сборник приключений The Valdan Wilds.

Gaslight также собирается выпустить вторую редакцию фэнтези-РПГ Everway. В феврале 2001 она купила права на нее у компании *Games & Gizmos*. Everway использует для генерации случайных событий не кубики, а набор символов. Игра была разработана *Джанатаном Твитом* и впервые выпущена в августе 1995 компанией Wizards of the Coast. Среди других продуктов компании стоит отметить Earth & Sky: Modern Urban Faerie Tales — ролевую игру по современным городским мифам. В игре оживают существа, созданные воображением городских жителей, современные феи и темные силы.

War — именно так называется новый d20-совместимый продукт компании *Alderac Entertainment Group*. Он включает 128 страниц текста, открывающих тайны массовых сражений и причины и следствия войн, описывающих новые престижные классы и правила по действию магии в крупных сражениях. Книга появится в продаже в феврале 2002 года.

Эта же фирма выпустит книгу Rokugan (*The Legend Of The Five Rings RPG* d20 *System Companion*). Продолжая традиции популярной ориентальной ролевой игры, этот продукт раскроет все тайны *Изумрудной Империи*: новые базовые и престижные классы, умения, навыки, заклинания и др. Особо отмечается тот факт, что 224 страничное руководство тесно привязано к Oriental Adventures от *Wizards of the Coast*





MAGIC: THE GATHERING

Сергей Цукач (shad78@chat.ru)

К главным событиям в мире «Магии» следует отнести турнир Magic Invitational 2001, состоявшийся в Кейптауне. Сильнейшие маги планеты Земля соревновались за право предложить к печати свою собственную карту. Крайне удачливый в этом году Kai Budde, о котором мы писали в сентябрьском обзоре месяца, никого не удивил, выиграв и этот престижный турнир. Карта, которую он предложил к печати, просто восхищает. Судите сами:

Wisedrafter's Will
♦, Enchantment
Opponents play with their hand revealed
♦, Sacrifice Wisedrafter's Will: Draw a card.
♦♦, Sacrifice Wisedrafter's Will: Counter target spell

К сожалению, нет никаких сомнений, что из-под редакторского пера Wizards of the Coast оно выйдет в сильно измененном варианте.

Победы российских игроков в октябре не очень заметны. Да и что говорить — немногочисленная экспедиция отечественных магов на Гран-при в Вену не принесла им славы. Они не смогли пройти даже во второй день этого чемпионата. Пожелаем им удачи в ноябре на выезде во Францию.

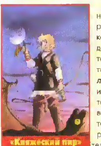
Внутри страны прошло несколько интересных баталий. Главные из них состоялись на многочисленных отборочных турнирах «Лотус Профессионал». Там было выявлено еще несколько кандидатов на финальное сражение, происходящее в ноябре. Этот турнир привлекает внимание игроков не только большим призовым фондом, который на сегодняшний день подползает к отметке в 1000 американских долларов, но и претензией составить конкуренцию российскому национальному чемпионату в плане определения лучшего игрока страны. О результатах упомянутого чемпионата мы расскажем в январском выпуске журнала.

20 и 21 октября московские клубы «Лотус» и «Портал» провели совместную акцию под кодовым названием *«Выходные в Москве»*. В субботу в «Портале» прошел отборочный турнир на Про-Тур Сан-Диего, с призовым фондом в 500 зеленых президентов. В воскресенье 17 команд из городов России и Украины соревновались в клубе «Лотус» за право обладать скромным титулом победителя турнира Team Sealed Trias. И если бы не ужасающая организация турниров, то настроение гостям столицы не смогла бы испортить и неожиданно прохладная погода. А так — субботний турнир закончился в 4 часа ночи из-за почти трехчасовой задержки, а воскресный попыталась «закончить» уборщица клуба «Лотус», мотивируя это необходимостью влажной уборки. «Выходные» оказались изрядно подмочены. Ну да ничего, все обошлось, и 500 у.е. увез в Киев Юрий Коломейка, а победителем Team Sealed Trias оказалась команда «Альфа страйк» в следующем составе: Денис Тагунов (Москва), Александр Данилевский и Александр Дихнов (Питер).

На момент написания этих строк проходит второй открытый чемпионат Санкт-Петербурга. Этот большой турнир проводит в последний путь старый Тип 2, который с Москами, — и с ноября мы начинаем новую жизнь.

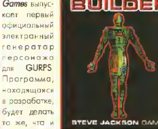
ДРУГИЕ СИСТЕМЫ

Российская группа разработчиков *«Проект 7»* объявила, что срок сдачи рукописи **«Княжеского пира»** в верстку и печать установлен на 15 января 2002. Если все пойдет по плану, то книга появится на прилавках магазинов в марте-апреле. **«Княжеский пир»** — игра по мотивам сериала популярного отечественного фэнтезийного писателя *Юрия Никитина*. События игры развиваются в фэнтези-мире древних славян. Ее «движок» позаимствован у **«Эры Водолея»**, но «Пир» при этом будет законченной, независимой и самодостаточной ролевой игрой.


«Княжеский пир»

По неофициальной информации, разработка «Княжеского пира» была задержана в связи с тем, что *Ю.Никитин*, топ-автор ***«Центрполиграфа»*** (причем именно этот издательский дом развивает линейку продуктов «Проекта 7»), перешел в другое издательство, ***«Эксмо»***. Вопрос об авторских правах на некоторое время повис в воздухе, но к настоящему времени успешно разрешен. В игру по **«Княжескому пиру»** не будут включены предметы, персонажи и события из другого «славянского» сериала *Никитина*, **«Трое из леса»**, хотя ранее рассматривалось такая возможность.

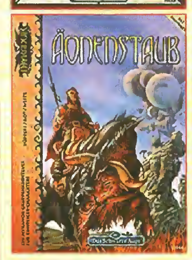
Разработка другой книги, **«Бубен среднего мира»**, первого дополнения к **«Эре Водолея»**, отложено на неопределенный срок.



Компания *Steve Jackson* **Games** выпускает первый официальный электронный генератор персонажа для GURPS. Программа, находящаяся в разработке, будет делать то же, что и два «старых» неофициальных генератора. Она призвана облегчить очень сложную и долгую процедуру создания персонажей под эту популярную систему.

Германская компания ***Fantasy Productions GmbH (FanPro)*** занимается выпуском самой знаменитой немецкой серии ролевых игр — Das Schwarze Auge *(DSA)*, буквально «черный глаз». В том же самом мире разворачиваются и события самого известного немецкого варгейма — Armallion, который «компьютеризируется» в настоящее время. Недавно ***FanPro*** после 9 лет ожидания фанатов системы издала новую версию базовых правил DSA. Авторы новой, четвертой редакции — *Ulrich Kiesow, Thomas Ruemer, Ina Kramer*. В новое руководство войдут описания пяти рас («средиземцы», тулами-ды, торвалеры, эльфы и цверги, т.е. дворфы), 8 культур, 12 профессий (взломщик, воин, гонец, исследователь, лекарь, маг, мошенник, охотник, пират, разбойник, разведчик, солдат и доступные только для эльфов лесничий и певец), большой набор талантов, а также карта мира и два модуля. В базовый набор входят и кости: 3d20 и 2d6. Книга продается за DM 50.

Одновременно с ней выходят два приключения для этой системы: Aeonenstaub и Im Bann des Eichenkoenigs.



Помимо DSA, *FanPro* обладает лицензией на известную игру в жанре «киберпанк» Shadowrun. Новый ресурс для этой системы именуется Deutschland in den Schatten II и тематически продолжает первую часть, которая было посвящена Германии эпохи анархического бунта и революций ближайшего будущего. В книге 248 страниц, и ее ориентировочная цена составит DM50.

Малоизвестная компания ***Thyrsus Games*** решила выпустить на рынок популярную в узких кругах игру FVLMINATA. Сюжет игры относится к альтернативной истории: Древний Рим открыл секрет пороха и стал применять огнестрельное оружие. На дворе стоит 248 год н.э. — Империя расползлась по Европе и Средиземноморью. Гладиаторы сражаются на аренах в надежде обрести свободу, сенаторы плетут политические интриги, маги (!) изучают секреты вселенной, а легионеры защищают границы Империи с помощью мощного оружия — *terra fulminata* — пороха. В продаже появятся следующие продукты: Armed with Lightning — базовая книга по созданию персонажа, Insulae Britannicae — дополнение о провинциях Британия, Каледония и Гиберния; Bellum Civium — компания, посвященная гражданской войне в Империи.

ТУРНИР ПО POKEMON В МОСКВЕ

Д.Д. (dekadd@hotmail.ru)

Компания **«Саргона»** наравне с Magic: The Gathering продвигает на отечественный рынок также и другие коллекционные карточные игры, в числе которых не последнее место занимает Pokemon. В отличие от MTG, Pokemon не отличается особой сложностью и, как следствие, ориентирован на значительно меньший возраст.

Серьезным шагом в развитии покемоист-ва в России стал *впервые* проведенный **Квалификационный Турнир**, состоявшийся 28 октября 2001 года. Больше месяца игроки сражались за право участия в турнире. Затем 120 финалистов, разбитых на возрастные группы (от 6 до 10 и от 11 до 14), соревновались за право первенства в московских клубах «Портал» и «Лотус». Победителей ждала поездка на международный турнир **«Лучший тренер покемонов»** в Сан-Диего, США, штат Калифорния, проходящий 1-2 декабря 2001 года.

Дополнительную информацию о Pokemon, если вас интересует, можете почерпнуть на сайтах ***www.pokemon.ru*** и ***www.sargona.ru***.


FVLMINATA от Thyrsus Games

НОВЫЙ КЛУБ В МОСКВЕ

Новость из разряда **"срочно в номер"**. При поддержке портала **«Ролемансер»** в Москве в декабре открывается самый большой клуб интеллектуальных игр: коллекционных карточных, военно-тактических, ролевых и настольных. Фотографии клуба и схему проезда вы можете найти на компакт-диске **"Игромании"**.

Адрес: м. «Полянка», Бол.Полянка, 28 (подвал книжного магазина «Молодая Гвардия», вход со двора). **Тел.** (095)238-57-52, (095)238-57-59

Новости подготовлены крупнейшим российским порталом по ролевым играм и варгеймам РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru).



Николай Пегасов
pegasoff@rolemancer.com

Искусство Волшебства
русская ars magica

...»Смотри сюда и запоминай, — говорит он мне, — в этот час решается твоя судьба». Я присмотрелся к этому старику и к его рясе, которую носят монахи-цистерцианцы, но ничего не происходило. Вдруг, как только солнце показалось над горизонтом, тьма покрыла белую рясу и седые волосы, и кожа его помолодела, и тело его стало стремительно меняться. Я понял, что им овладел бес. Или сам он был бесом. Монашеская ряса стала темно-синим платьем, покрытым роем серебристых искр, и я почувствовал, как страх ледяною десницей сжал мое сердце. Старик исчез, как будто его и не было, а передо мной стояла женщина столь прекрасная, что один взгляд на нее можно было посчитать смертным грехом. Тишина казалась бесконечной, и в этой тишине великолепная незнакомка впитывала в себя исчезающий сумрак ночи...

(Рукопись Антония Йербитонского из Ордена Гермеса)



Я думаю, наступило то благословенное время, когда никому из читателей «Игромании» не надо объяснять, что такое ролевая игра. Заметьте, что я имею в виду не компьютерную, а живую, так называемую настольную ролевую игру. Уже давно на просторах нашей родины любители этого оригинального хобби охотятся на драконов в D&D, стреляют из снайперских винтовок в GURPS и плетут сложные интриги в Vampires: The Masquerade. В прошлом году впервые отпала необходимость в знании иностранных языков: вышла первая ролевая игра на русском, «Эра Водолея». Она стала предвестницей новой эры развлечений (извиняюсь за каламбур) — ролевые игры из элитарного хобби превращаются в общедоступное.

Поскольку главным фактором, мешавшим развитию ролевых игр в нашей стране, являлось отсутствие продуктов на русском языке, оставалось совсем немного до следующего шага — локализации популярных западных игр. И вот такой шаг успешно сделан. Вышла первая западная ролевая система на русском языке — «Искусство Волшебства», перевод знаменитой игровой линейки Ars Magica. Эта игра была разработана фирмой *Lion Rampant* и сразу сделала разработчика известным, принеся ему несколько престижных наград на международных тематических выставках. Буквально через год торговая марка Ars Magica стала настолько знаменитой, что крупнейшие издатели *White Wolf Games* (разработчик Vampires, издатель Ravenloft d20) и *Wizards of the Coast* (MTG, D&D, Star Wars RPG) по очереди выкупали право на нее и разрабатывали новые редакции игры, а небольшие независимые фирмы стали производить приключения для этой системы. В итоге система Ars Magica оказалась в хороших руках — у известной компании *Atlas Games* (Penumbra d20, Feng Shui, Over the Edge), которая выпустила уже четвертую редакцию правил и издает сегодня в среднем по одному дополнению к Ars Magica в месяц.



Именно новейшая, четвертая редакция выходит теперь в России на русском языке по лицензии *Atlas Games*. Это редакция прошла специальную адаптацию для нашего рынка и получила название «Искусство Волшебства. Русское издание». Проект осуществила российская компания *«Хобби игры»*.

Где нам предстоит играть?

...Мир Европы Мифической — это мир подлинной средневековой Европы, каким бы он был, если бы все народные сказки, предания и былины обернулись действительностью. Поля, леса и болота населены нечистью. Бесы вселяются в людей. Черти искушают слабых духом. Короли действительно получают власть от Господа. Блаженные отшельники творят чудеса Словом Божьим, а юродивые предсказывают будущее. И, конечно, волшебники влияют могущественным колдовством на этот бренный мир...

(Из руководства)

Итак, мне не придется вам рассказывать, что в мире Галимон существует континент Азериль, на котором раскинулась империя Мирумир, населенная гоблиноподобной расой зарков. Потому что играть мы будем во вполне исторической Европе, и выберем в качестве точки отсчета вполне конкретный средневековый год. Правила рекомендуют нам 1220 от Рождества Христова. Это год, когда крестоносцы сражаются с сарацинами в Египте (Пятый крестовый поход), монголы сжигают восточные города один за другим, в Испании идет Реконкиста, Англия отлучена от церкви Папой Римским, а русские князья за отсутствием других врагов устроили междоусобицу...

Конечно, если бы это был абсолютно исторический мир, то мы бы получили совершенно достоверную игру... «Искусство Волшебства» действительно стремится к достоверности, но разве это не фэнтези? Да, это фэнтези, потому что мир построен на *альтернативной* истории: разработчики допустили существование магии и тех, кто ей пользуется. При этом Мифическая Европа не перестала быть исторической: о ее правителях, войнах, торговых путях и повседневном быте вы можете узнать из обычного учебника истории. Магия используется *тайно и неявно*, а потому не может оказывать на мир сильного влияния.

Теперь представьте себе средневекового героя. Будет это благородный рыцарь, безродный крестоносец, пламенный проповедник, или?..

Кем нам предстоит играть?

«Вильям, — говорит Джослин, — у тебя есть Дар, и потому ты ученик. Пролетят годы, и ты сам станешь магом и будешь повелевать птицами в небесах и рыбами в реках. Ветры и волны откликнутся на твой зов, и земля вздыбится,

если ты того пожелаешь. Старость не притронется к твоему челу, и языки огня остерегутся от прикосновения к твоей плоти. Смертные будут видеть тебя тем, чем ты хочешь предстать перед ними, и будут думать только то, что ты им дозволишь. Королевская власть — ничто пред властью, которая будет принадлежать тебе, и никто не будет тебе судией, кроме Трибунала Ордена. Сейчас ты всего лишь ученик, но любой обитатель коллегии уважает в тебе того, кем ты станешь».

(Рукопись Антония Йербитонского
из Ордена Гермеса)



«Искусство Волшебства» предлагает на выбор три типа персонажей. Мало? Но посмотрим, что подразумевается под «типом».

В отличие от многих ролевых игр, в «Искусстве Волшебства» не существует так называемых «классов». Типы персонажей — это скорее сословия, характерные для средневекового общества.

Челядины — «соль земли», люди, на которых держится общество. Персонаж-челядин в игре может обладать профессией кузнеца, опытного лучника или телохранителя, или быть по жизни наемным бойцом, нищим попрошайкой, конюхом и т.п. Челядин, обученный держать в руках оружие, называется стражником. Часто то, что может сделать челядин, не под силу персонажам других типов.

Спутники — представители высших сословий. Сюда входят купцы, известные ремесленники-мастера, священнослужители, ученые, а также знать, то есть рыцарство. Из «приключенческих» профессий, которыми могут владеть спутники, можно отметить также высокопрофессиональное воровство, разведку, дипломатию и т.д.

Наконец, ***волшебники*** — члены тайных закрытых организаций. Чтобы научиться повелевать магией, нужно обладать Даром, редкой способностью, которая позволяет изучить искусство волшебства.

Чем нам предстоит играть?

...Юний посвятил нас в свой новый замысел. Он мечтает сотворить повозки, парящие в облаках и катящиеся по поверхности моря. Главной трудностью он считает упряжь — ведь, к несчастью, обычных коней и быков Создатель обделил способностью летать или ходить по воде. Я предложил Юнию делать самодвижущиеся повозки, но он отверг этот совет. «Повозки от природы никогда не скачут сами по себе, разве что с горы, — говорит Юний, — а вот лошади скачут. Проще заколдовать коня, чтоб он скакал по воде, чем неподвижную телегу, чтобы она сама катилась по дороге». Вот сколько тонкостей нужно держать в голове, когда имеешь дело с магией.

(Рукопись Антония Йербитонского
из Ордена Гермеса)

Волшебством в Мифической Европе может пользоваться большое количество созданий. В основном это те, кого принято называть чудовищами. Все они попали в этот мир из мифов и сказаний разных европейских народов. Но нас больше интересует таинственная организация людей, именуемая Орденом Гермеса. Члены 12 Братств, на которые делится Орден, изучают волшебство как науку и умело используют знания в своих целях. Имя этой науки — *герметическая магия*.

Герметический маг — самый интересный тип персонажа в «Искусстве Волшебства», ведь линейка Ars Magica по праву носит звание ролевой игры с самой совершенной и продуманной системой магии и заклинаний.

Магия не требует маны, также не существует никаких «слотов» под заклинания, то есть при некотором стечении обстоятельств волшебник может бросаться заклинаниями хоть до бесконечности. Маг может проколдовать что угодно, что взбредет ему в голову (например, заклинание *«Подвешивание телеги наглого купца на верхушке вот этой сосны»*). Похоже на утопию, о которой грезили все любители фэнтези-RPG?

Но это не утопия, а реальность. «Искусство Волшебства» предложило нам своеобразный конструктор заклинаний. Практически все возможные волшебные эффекты систематизированы в удобном и емком справочнике, обратившись к которому, можно узнать, какую ступень будет иметь желаемый эффект. После этого делается «бросок на заклинание», определяющий удачность исхода колдовства. При критической неудаче маг теряет... нет, не «хиты», их в игре вообще нет, а «степени бодрости» (говоря человеческим языком, волшебство утомляет), но это только при неудаче, причем критической.. Более опытный маг легче сможет пользоваться заклинаниями высоких ступеней. Количество же этих ступеней не ограничено. Система проста для восприятия, но ее практически невозможно переложить в программу для компьютерной игры, так как она предполагает творчество как со стороны игрока, так и со стороны ведущего.

Как нам предстоит играть?

Каждый раз, когда персонаж предпринимает действия, требующие от него некоторых знаний или навыков, игрок, исполняющий роль персонажа, должен совершить проверку на успех действия. Перед тем как сделать проверку, игрок при помощи рассказчика и правил игры должен определить, с каким из параметров его персонажа связано предпринимаемое действие: именно по этому параметру и будет совершена проверка. Эта проверка именуется «броском», так как частью ее всегда является бросок десятигранника... Для того чтобы действие было успешным, общий результат броска должен быть равным или превзойти фактор сложности задуманного действия. Общий результат, как правило, складывается из числа, выпавшего на десятиграннике, и числового значения того параметра, на который проводился бросок. Некоторые комплексные действия, например, атака противника мечом или колдовство заклинания, рассчитываются по особым формулам...

(Из руководства)

Как вы уже поняли, механика «Искусства Волшебства» основывается на d10, то есть десятигранной игральной кости. Два десятигранника входят в комплект игры. Кость оригинальная и допускает больший вероятностный разброс, чем привычный кубик.

Создание и развитие персонажей базируется не на *левельной* (от англ. «level» — уровень), а на *скилловой* системе (от англ. «skill» — умение). Типичным представителем левельной системы являются D&D (неважно, в какой редакции), в которых герой скачкообразно переходит от уровня к уровню, получая стандартный набор «улучшений», зависящий от класса. Наиболее известный пример скилловой системы — компьютерный Fallout и настольный GURPS. Как и в GURPS, в Ars Magica персонаж получает пункты опыта, которые может тратить на развитие любых своих характеристик и способностей, что обеспечивает, во-первых, плавную прогрессию и, во-вторых, свободу творчества (если мне не нужны боевые умения — я их не стану развивать, а использую пункты на воровские способности).

В **«Искусстве Волшебства»** насчитывают восемь основных характеристик, разбитых по парам: *Интеллект* и *Наблюдательность*, *Сила* и *Выносливость*, *Обаяние* и *Контактность*, *Ловкость* и *Проворство*. Эти характеристики модифицируют все показатели персонажей, используемые в игре. Наиболее часто применяются способности, которые делятся на три группы: *дарования* (врожденные способности), *умения* и *знания*. Каждая способность имеет числовой показатель, который может быть улучшен при помощи очков опыта. На старте выдается некоторое количество очков, которые необходимо раскидать по способностям.

Достоинства и недостатки, которые нельзя улучшить или ухудшить (они или есть, или их нет) названы *добродетелями* и *пороками*. Добродетели и пороки подбираются — по принципу равновесия — при создании персонажа в начале игры.

Искусство магии, по существу, развивается подобно способностям. Существуют 15 магических дисциплин, каждая из которых может быть улучшена, как и любое умение.

Сражения в **«Искусстве Волшебства»** спроектированы так, что стол, фигурки и листки бумаги со стрелками перемещений играющим не понадобятся. Хотя для наглядности всю эту атрибутику вполне можно использовать. Как я уже упоминал, «хитов» в игре нет, есть «степени здоровья», описывающие, что происходит с персонажем при повреждении. Как и любая скилловая система, **«Искусство Волшебства»** стремится к реализму, а потому персонаж может погибнуть, пропустив единственный удачный удар. Это значит, что «боевки» всегда держат в напряжении, требуют планирования и не прощают шапкозакидательство.

С кем нам предстоит бороться?

...Не знаю, о чем думала моя госпожа. Вся ее магия — ничто по сравнению с тем волшебством, которым владел древний червь. Он знал о нас, когда мы еще стояли перед входом в пещеру, и теперь затаился, невидимый, в ожидании, когда алчность поведет нас на смерть. Стражники зашумели и бросились к золоту, хоть Мод и пыталась их остановить. Первый, кто коснулся ближайшего сундука, вдруг упал, перекушенный мощными челюстями змея. Теперь мы увидели его, с чешуей, горящей пламенем, глазами, словно два бездонных колодца, и зубами, кривыми, что мечи сарацин. Я заметил, как Мод развернулась и кричит: «Назад!» — и как обугливаются тела стражников в пламени, которое вырвалось из глотки чудовища...

(Рукопись Антония Йербитонского из Ордена Гермеса)



Бороться нам предстоит с себе подобными: магами, рыцарями Орденов, разбойниками, политическими интриганами, епископами и многими-многими другими зловредными обитателями Мифической Европы. При этом нам придется все время помнить, что сотрудничество волшебников со светскими и церковными властями запрещено Уставом Ордена Гермеса. Нарушишь устав — будешь объявлен Орденом вне закона...

Другими нашими противниками станут чудовища. Их разнообразию нет предела, и делятся они на 4 большие группы: магические существа (драконы, великаны, оборотни, волшебные звери и т.п.), нечистая сила (лешие, водяные, фэйри, феи, элементали и т.п.), инфернальные создания (демоны, бесы, нежить и т.п.), божественные создания (самые редкие из всех видов существ). Это деление соответствует четырем Мирам, которые пересекаются в обыденном мире: магическому, нечистому, демоническому и божественному.

Но со всеми ними не обязательно сражаться. Ведь **«Искусство Волшебства»** — это не банальный *hack&slash*, а великолепная *ролевая* игра, главное в которой — *отыгрыш*. Именно она может дать игрокам то, чего они почти никогда не получают в компьютерной игре, — полную интерактивность мира, все вопросы в котором можно постараться решить мирным путем.

Плывем! Куда ж нам плыть?..

...Я покидаю мрачную и безрадостную Англию. На корабле норманнских торговцев мы отправляемся в далекий Новгород. Полагаю, мне хватит моего знания греческого, чтобы общаться с купцами и дворянами в русских княжествах. Я слышал, в тех местах еще довольно язычников, а маг может чувствовать себя свободным только тогда, когда не ощущает над собой гнета Церковной Власти.

(Рукопись Антония Йербитонского из Ордена Гермеса)

В чем заключалась адаптация **«Русского издания»**? Не лишились ли мы каких-либо прелестей английского варианта? Вроде бы нет, вся механика, способности и волшебства остались на своих местах. При этом появилась новая вводная глава, рассказывающая о том, что такое *ролевая игра* и как принять в ней участие. Практически полностью переписан обзор Мифической Европы: поскольку наша страна — самая читающая в мире и историю у нас преподают на должном уровне, редакторы решили отказаться от поверхностного, американизированного описания средневековья и отдали весь раздел на откуп профессиональным историкам. Кстати, Древней Руси и в английском варианте уделено очень много внимания (даже существует специальное *дополнение* по Руси), и цитата, приведенная выше, не была придумана переводчиками: в оригинале английский маг действительно отправляется в Новгород. Вот, кажется, и все перемены, видимые невооруженным глазом.

И, конечно, нельзя не упомянуть оформление книги. Дизайн и иллюстрации были изменены почти полностью, причем «Русское издание» даст 100 очков форы американскому, графика в котором во многих случаях — любительская. Отечественная книга правил иллюстрировалась профессиональным художником-баталистом **Геннадием Григорьевым**, который недавно стал сотрудничать и с «Игроманией». Некоторые его рисунки из «Искусства Волшебства» сопровождают настоящий обзор.

«Хобби-игры» обещают в дальнейшем активно поддерживать линейку продуктов **«Искусство Волшебства»**, и скоро выйдет первый официальный модуль-приключение для этой системы.

Официальный сайт: *www.rolemancer.ru/iv/*

Форум поддержки: *www.gameforums.ru/iv/*

Электронная почта: *iv@rolemancer.com*

В последующих номерах «Игромании» все происходящее с игрой «Искусство Волшебства» будет освещаться во **«Внекомпьютерных новостях»** ■

Владимир Коляда (fsabo@mail.ru),
DeD и Len Tiay,
а также Сергей Шадов



Основы профессионализма в Magic: The Gathering

Игровые механики нового типа

Magic: The Gathering шагает по планете — и уже изрядно потоптала просторы нашей необъятной Родины. Однако это победное шествие не только вызывает вполне понятные радостные чувства, но и порождает некоторые проблемы. Одно из них звучит на первый взгляд странно: **а в одну ли и ту же игру мы играем?** Или у каждого — «свои шахматы»?

Конечно, существуют игровые правила. Очень четкие и содержащие в себе ответы почти на все вопросы, которые могут возникнуть. Правила можно отыскать, к примеру, на дисках «Игромании» (раздел «По журналу», подраздел «Вне компьютера», дальше очевидно).

Но полные правила, во-первых, написаны по-английски и, учитывая массу терминологии, трудноваты для прочтения. Во-вторых, крайне велики по объему. В-третьих, становятся неполными с выходом практически каждого нового сета. Пару лет назад, скажем, никто и понятия не имел о кикерах или сплит-картах — а сейчас это норма нашей MTG-шной жизни.

По общему объему и совокупной сложности правил Magic: The Gathering давно оставила далеко позади такие популярные форматы настольных игр, как шахматы, го и бридж. Есть еще, конечно, сокращенный вариант правил для начинающих, который поставляется в стартерах Седьмой и предыдущих редакций, однако потому они и называются правилами «для начинающих», что вообще ничего, кроме самой базовой информации, в себе не содержат.

Нововведения, которые привносятся каждым сетом, порождают все новые и новые тонкости, знать которые необходимо — и для тестирования колоды «с самим собой», и для игры с реальным противником, и уж тем более — для решения турнирных задач «Игромании».

Не претендуя на исчерпывающую полноту, данная статья призвана уточнить особенности правильного понимания и применения основных гейм-механик (game mechanics). Рассматриваемые сеты: **Invasion**, **Planeshift**, **Apocalypse** и **Odyssey**.

Дабы у вас не осталось вопросов, мы постарались проиллюстрировать правила примерами. Некоторые примеры приводятся по ходу объяснений, а некоторые — очень кратко даются в конце (не во всех случаях). Если называемые карты вам незнакомы — инсталлируйте с компакта (раздел «Софтверный набор») программу **Magic Suitcase** и смотрите в ней. Она там для этого и лежит.

Kicker

Способность **Kicker** (дословно — «пинок») имеет вид «you may pay an additional <цена> at the time you play this spell» или «you may do <что-либо> in addition to any other costs at the time you play this spell» и позволяет в момент игры заклинания доплатить что-либо, чтобы реализовать заклинание в более продвинутом варианте.

1. Кикер (то бишь его цена) выплачивается только в момент игры заклинания и одновременно с выплатой стоимости заклинания по мане. Как ни странно, но многие начинающие игроки этого не знают и проплачивают кикер в любое время, как левая нога захочется. Это, мягко говоря, неправильно.

2. Кикер может быть выплачен только при игре заклинания с руки (или как если бы оно с руки игралось — вспомним о **Yawgmoth's Agenda**). Как пример: если существо попадает на стол с помощью способности **Elvish Piper**, который за ману и поворот кладет существо из руки в игру, то кикер за него проплатить уже нельзя.

3. Если перманент (т.е. заклинание, постоянно находящееся в игре: существо, артефакт, энчантмент...), вошедший с кикером, вернулся в руку, то кикер придется выплачивать снова (если мы снова захотим получить его в продвинутой ипостаси, конечно).

В более общем случае: если перманент покинул игру, то кикер должен быть проплачен снова, даже если он сразу вернулся обратно.

Частным случаем этого является то, что если перманент, для которого был выплачен кикер, сменил хозяина (скажем, в результате использования **Confiscate**), то к новому владельцу он приходит с непроплаченным кикером, проплачивать который уже нельзя (поскольку игры заклинания с руки не происходит, а в остальном — так как, грубо говоря, перманент при смене владельца считается как бы заново вошедшим в игру, он болеет «болезнью вызова» и т.д.).



4. Допустим, у нас на столе артефакт **Nightscape Familiar**, уменьшающий стоимость наших синих (и красных) заклинаний на 1 бесцветную ману, и мы играем синее заклинание, имеющее одну синюю ману в стоимости и две бесцветные маны в стоимости кикера. Так вот, стоимость кикера в этом случае будет уменьшена на единицу. Другими словами: способности, изменяющие стоимость заклинаний, влияют на общую стоимость спелла, а не на mana cost, а кикер является дополнительной стоимостью заклинания.

К слову говоря. Пользуясь случаем, отметим, что способности удешевления стоимости заклинаний, каковыми располагают, например, все пять фамильяров из Planeshift, удешевляют mana cost только по бесцветной мане и никаким образом не затрагивают цветную.

5. Если кикер включает ману, цвета которой нет в mana cost играемого заклинания, это не изменит цвета карты. Пример: в игру входит **Thornscape Battlemage** — зеленое существо, которое, входя с кикером за одну красную ману, наносит 2 повреждения выбранному существу или игроку. Так вот, выплата его кикера не изменит цвет источника повреждений (зеленый).

6. Как известно, встречаются существа и с двумя кикерами. Тот же **Thornscape Battlemage**. Для него есть 4 варианта игры: без кикера, с белым кикером, с красным кикером, с красным и белым кикером. С остальными такими картами то же самое.

7. Карта, играемая с кикером или вошедшая в игру с кикером, имеет ту же converted mana cost (конвертированная мановая стоимость; например, конвертированная стоимость **Rith, the Awakener** равна шести), что и карта, играемая без кикера или вошедшая в игру без кикера. Т.е. он в данном случае до лампочки. Смотрите примеры А и В.

8. Из области смешного... Кикер проплачивается *один* раз. То бишь не надо, например, играть одного **Thornscape Battlemage** с тремя красными кикерами сразу, нанося 6 единиц урона (2+2+2).

Элементарные примеры

А. **Daminate** на **Skizzik**. Успешно. Ну — в конце хода **Skizzik** дохнет. *Примечание:* вне зависимости от того, с кикером или без вошел в игру тов. **Skizzik**, за **Daminate**, чтобы его прихватизировать, нужно проплатить 7 маны (X=4).

Б. **Parallax Wave** поглотил **Kavu Titan**, вошедшего с кикером. Когда **Kavu Titan** вернется в игру, он будет 2/2.

В. У противника на столе: **Kavu Titan** (вошедший с кикером), **Thornscape Familiar**, **Blurred Mongoose** и **Pouncing Kavu** (тоже вошедший с кикером). Мы играем **Void** на два. Весь зоопарк на кладбище.

Gold Cards (многоцветные карты)

Многоцветные карты — это карты, имеющие ману двух или более цветов в mana cost. Они имеют такие же цвета, как цвета маны в их стоимости. Пример: существо, стоящее одну черную, одну зеленую и одну бесцветную ману, считается одновременно и черным, и зеленым. На него подействует заклинание, уничтожающее все зеленые существа; но оно не будет уничтожено звереубивалкой, убивающей указываемое нечерное существо.



Элементарные примеры

А. На столе **Nightscape Familiar**. Играем **Shivan Zombie**. Платить придется 1 красную и 1 черную ману — удешевления не происходит. Другой пример: играем **Pyre Zombie**. Забываем, что удешевляется, и платим три маны вмес-

то двух. В конце соответствующей фазы хода, если никуда эту лишнюю ману не пристроили, теряем одну жизнь от mana burn.

Б. В атаку мчится Rith, the Awakener. Успешно. Но столе Raging Kavu с нацеленной на него Armadillo Cloak, токен слоника от Call of the Herd, Fires of Yavimaya и Kavu Chameleon, покрасившийся, простите, в голубой цвет. Активируется способность Rith, the Awakener. Появится 5 сапролингов (за всех, кроме хамелеона).

В. Играем Persecute. На зеленый. Противник скинет все карты, имеющие зеленую ману в mana cost (это который в правом верхнем уголочке карты написан). Т.е. все карты, указанные в предыдущем примере, благополучно бы вывалились из руки на кладбище.

Split Cards (двойные карты)

Двойные карты выглядят как изображения двух разных заклинаний на одной и той же карте. Например, карта Fire/Ice.



Fire

1🔴, Instant

Fire deals 2 damage divided as you choose among any number of target creatures and/or players.

Ice

1🔵, Instant

Tap target permanent. Draw a card.

Когда игрок использует такую карту, он выбирает заклинание, которое играет, и оплачивает его стоимость по мане. Он может выбрать только одно из двух приведенных на карте заклинаний!

Раздельные карты считаются одной картой в руке, если она закрыта (то есть когда *противник ее не видит*). Но, например, если играется Blood Oath, вынуждающий игрока показать все карты в руке и наносящий 3 повреждения за каждую карту выбранного типа, то Fire/Ice будет считаться двумя Instant в руке.

Другой пример. В игре есть энчантмент, гласящий, что все игроки играют с открытыми картами. Играется спелл, дающий игроку две жизни за каждую карту в его руке. Тогда сплит будет считаться двумя картами, и игрок получит за нее 4 жизни. Без «открывающего» энчантмента карта-сплит была бы закрыта, и игрок получил бы за нее только 2 жизни, как за любую другую (даже если он согласится показать ее сопернику!).

Gating

Gating можно перевести как «прохождение во врата». Есть существа и земли, при входе в игру обязывающие поднять в руку один из своих перманентов. Например:

Sparkcaster

2🔴🟢, Creature — Kavu, 5/3

When Sparkcaster comes into play, return a red or green creature you control to its owner's hand. When Sparkcaster comes into play, it deals



1 damage to target player.

Карты, подобные Sparkcaster, имеют два свойства:

1. Никто не мешает поднять в руку саму эту карту (скажем, чтобы использовать ее способность еще раз). Более того, если поднимать, кроме этой карты, в руку будет некого, то — ее и придется.

2. Способности подобных карт активируются после того, как они входят в игру. Иначе говоря, это — триггер. Триггер — это способность, срабатывающая только при выполнении некоторого условия. Причем способность, связанная с гейтингом и указывающая, кого там надо в руку забирать, активируется одновременно с тем, как карта вошла в игру, и никак не раньше или позже.

Далее, как и всякий нормальный триггер, данная способность разрешается (срабатывает) не моментально. Она отправляется в цепочку. И прежде чем она разрешится, можно успеть что-нибудь сделать.

Например, на столе у нас единственное существо; мы играем Sparkcaster; после того как Sparkcaster вышел на стол, противник кидает убивалку в того другого нашего зверя, убивая его наповал; к моменту, когда настает время забрать существо в руку за способность Sparkcaster, то уже, кроме самого Sparkcaster, забирать в руку некого... что и происходит.

Более интересный пример. Перед тем как мы поднимем существа в руку за способность Sparkcaster, можно с помощью некоего заклинания перекрасить все свои существа в белый цвет — и тогда нам уже не придется никого возвращать в руку, т.к. красных и зеленых существ у нас больше нет (включая ставшего альбиносом Sparkcaster).

Осталось добавить, что в случае со Sparkcaster мы выбираем, что происходит сначала: мы поднимаем в руку существо или Sparkscaster наносит свои повреждения. Терминологически: будучи *активным* игроком (active player), мы выбираем, какой из двух триггеров, одновременно включающихся по факту вхождения Sparkcaster в игру, отправится в цепочку первым (и, соответственно, разрешится вторым).

Элементарные примеры

А. В руке — только Marsh Crocodile (зато у противника в руке карты есть...), на столе — ноль существ. Играем. Когда входит крокодил в игру, распределяем очередность триггеров. Надо: сначала поднятие в руку существа, потом сброс карты. Иначе Marsh Crocodile вернется в руку и через секунду будет сброшен по результату действия своей же способности.

Б. У противника Nightscape Battlemage. У нас Doomsday Spectre. Противник играет Confiscate на Doomsday Spectre. В ответ (хоть до того, как Confiscate лег на спектро, хоть после — в ответ на активирующийся триггер спектра; предположим, что после) мы кидаем Terminate в Nightscape Battlemage. Тот дохнет. После этого противник, соответственно способности Doomsday Spectre, должен синего или черного зверя в руку забрать. Он хотел Nightscape Battlemage (чтоб еще раз его кикеры потом использовать) — но тот уже дохлый. Придется спектра. Который, конечно, вернется к нам (а не к нему) в руку. Confiscate при этом мирно упокоится на кладбище.

Threshold («мусорное удержание»)

Некоторые карты имеют свойство threshold, выражающееся в том, что карта получает какие-то плюсы, пока у ее владельца семь или более карт на кладбище.

1. В тексте карты «Threshold — Werebear gets +3/+3» означает «As long as you have seven or more cards in your graveyard, Werebear gets +3/+3». То бишь сей медведь получает +3/+3, пока у его владельца семь или более карт в могильнике, но *сразу* теряет этот бонус, как только количество карт на кладбище становится меньше 7.



2. Threshold — статическая способность, и она не «играется» кем-то. В цепочку она тоже не идет. Она просто либо работает, либо нет.



3. При наличии 7+ карт на кладбище threshold получает не сама карта, а тот, кто ее контролирует. При передаче контроля над такой картой она не сохранит «продвинутость» — конечно, если у ее нового владельца не достигнут threshold.

Элементарные примеры

А. В атаку идут наши Wild Mongrel и... ну, допустим, четыре Werebear. На кладбище одна карта. В руке — одна. Это Fact or Fiction. Когда назначены блокеры (противник ничего не опасается и блокирует с чистой совестью), играем Fact or Fiction. Берем с колоды пять карт. Противник делит на две кучки. Берем большую (допустим, это три карты). Все три взятые карты скидываем под Wild Mongrel. Тот сразу становится 5/5, а все медведи — по 4/4. После этого урон, существами наносимый, идет в цепочку... и у противника чистое поле, а мы радуемся достигнутому «мусорному удержанию».

Б. Продолжим пример А. После того как дамаги пошли в цепочку, противник опомнился и метнул Cremate в карту на нашем кладбище (допустим, в Fact or Fiction). Мы теряем «мусорное удержание», но дамаги уже в цепочке... Итог: блокеры получат по 4 шишки от каждого медведя, но и медведи уже не выживут (если, конечно, их там не Birds of Paradise блокировали), т.к. к моменту нанесения урона окажутся жалкими 1/1.

В. Тонкий и важный момент. У нас на кладбище 6 карт. Играем Kirtar's Wrath. При этом «мусорное удержание» не получаем. Далее, когда противник, допустим, кидает в ответ Counterspell, на кладбище у нас все еще 6 карт. Когда Counterspell успешно разрешился, на кладбище у нас стало 7 карт. Обобщая: играемая карта, если это сорсери или инстант, попадает на кладбище только после того, как ее действие претворится в жизнь или же оно будет откаунтерено. А существо (или артефакт, энчантмент) попадает на кладбище в момент, когда откаунтерено, либо — входит в игру, и кладбище тут уже тогда ни при чем.

Flashback («обратная вспышка»)

Некоторые карты можно играть не только из руки, но и с кладбища. Правда, не за их обычную мановую стоимость, а за flashback cost (которая чаще всего больше). После чего, будучи сыграна или откаунтерена, карта удаляется из игры.

1. Картам с flashback совершенно не важно, как они оказались на кладбище: они могли быть сброшены, сыграны или попасть на кладбище из библиотеки.



2. Когда карта с flashback играется с кладбища, она попадает в цепочку. Как следствие, ее нельзя удалить с кладбища из игры в ответ на попытку сыграть с кладбища.

3. Игра карты с кладбища не изменит ее стоимость по мане — просто она играется за flashback cost вместо обычной мановой стоимости.

4. Эффекты, которые увеличивают или уменьшают стоимость заклинания, точно так же увеличат или уменьшат стоимость flashback (они влияют на общую стоимость заклинания, а не на mana cost).

5. Карта, сыгранная через flashback, не попадает на кладбище, а сразу удаляется из игры. Триггеры, активирующиеся при попадании карты на кладбище, в подобных случаях не активируются.

Элементарные примеры

А. На столе у нас лежит Yawgmath's Agenda. На кладбище покоится Reckless Charge. Мы можем сыграть его как за одну, так и за три маны. И он в любом случае будет удален из игры (т.к. Агенда на столе).

Б. С кладбища игроком Beast Attack. В ответ противник кидает Coffin Purge. Кинуть — кинет, но цель придется выбирать другую. И сразу другой пример — когда наоборот. Противник кидает Coffin Purge и называет Beast Attack в качестве цели. В ответ — срочно играем Beast Attack. Итог: Coffin Purge не находит цели.

Symbioties (карты «симбиоза»)

В сете Odyssey (и не только) есть карты, которые учитывают количество своих копий на кладбищах. Например:

Muscle Burst

1♣, Instant

Target creature gets +X/+X until end of turn, where X is 3 plus the number of Muscle Burst cards in all graveyards.

Такие карты учитывают совокупное количество их копий на кладбищах всех игроков. Но они не учитывают самих себя в момент игры, так как еще не находятся на кладбище (см. самую концовку примера Г из главы про flashback, после слово «обобщая»).

Плюс к тому, теперь имеются еще и существа, усиливающие эффект таких заклинаний, например:

Diligent Farmhand

♣, Creature — Druid, 1/1

1♣, Sacrifice Diligent Farmhand: Search your library for a basic land card and put that card into play tapped. Then shuffle your library. If Diligent Farmhand is in a graveyard, Muscle Burst's effect counts it as a Muscle Burst.

То есть при игранни Muscle Burst он будет считаться еще одним Muscle Burst на кладбище и усилит эффект от него еще на 1.

Подобные свойства карт имеют значение только при игре указанного заклинания. Всем остальным картам это глубоко безразлично. Например, играется Lobotomy из руки целевого игрока выбирается карта, не являющаяся базовой землей, и удаляется из игры, после чего все копии этой карты, находящиеся у этого игрока в руке, библиотеке или на кладбище, также удаляются из игры. Так вот: если таким образом удаляется Muscle Burst, то находящийся на кладбище Diligent Farmhand никуда не удалится.

Элементарные примеры

А. На кладбищах ноль карт. Вы играете Muscle Burst и следом, в цепочку, еще один Muscle Burst. Зверюшка получит +3/+3 от сыгранного вторым (цепочка с конца разматывается) и +4/+4 от сыгранного первым.

* * *

Надеемся, эта статья предостережет вас от наиболее грубых ошибок в игре. Но повторим еще и еще раз: если у вас есть такая возможность — приходите в клубы! Там вы сможете разрешить возникающие у вас вопросы, проверить «на прочность» собранные вами колоды и повысить свои игровые навыки. Играйте с нами, играйте как мы, играйте лучше нас! ■

Леди Гермиона (germiona@ice.ru), Псмит (psmith@nm.ru)

НАСЛЕДНИКИ СОВЫ

Как известно, первым оставшимся в памяти людей автором загадок был — или была — сфинкс (по поводу ее пола источники расходятся). С тех пор игра в загадки полюбилась многим народам, смягчились правила (или игроки стали невкусными?), а четверть века назад это игра трансформировалась в другую и обрела спортивную форму. Это **«Что? Где? Когда?»** - но не телевизионное шоу, гениально режиссированное покойным Ворошиловым, а игра, в которую сейчас играют десятки тысяч людей по всему миру.

В этой игре «знатоки» соревнуются уже не с «телезрителями», а друг с другом, кто найдет правильный ответ на большее число вопросов. Или не вопросов: за время своего существования знатоки успели изобрести много вариаций Игры. В том числе и интернетных.

Вообще **«Что? Где? Когда?»** — игра командная. И одиночные соревнования — скорее исключение, чем правила. В Интернете существует целый клуб **«Что? Где? Когда?»** — ***http://kulichki.rambler.ru/znatoki/***. Там бывают турниры, в которых вопросы даются не на минуту, а на сутки или даже больше, турниры, проводящиеся по IRC, где на вопрос дается две минуты... Некоторые из них идут целый год, другие — разовые. На сайте Интернет-Клуба есть и список команд, можно присоединиться к одной из них или собрать новую. И неважно, все ли игроки живут в одном городе и видели ли они вообще друг друга хоть раз — на то и Интернет...

Кстати, на том же сайте есть и такая интересная страница, как «Летопись» (***http://kulichki.rambler.ru/znatoki/boris/reports***). В ней все желающие могут найти анонсы очных турниров, на которых, подав заранее заявку организаторам, можно поиграть «в живую». Для жителей Москвы и Подмосковья можно порекомендовать ***www.chgk.msk.ru***: здесь подробно рассказывается о московских турнирах, таких, например, как Гран-при Москвы или открытое соревнование Moscow Open. Там же можно почитать вопросы **«Что? Где? Когда?»**, на которых играются такие турниры.

Спорт, спорт, спорт!..

В этом году знатоки впервые собрались на открытый чемпионат СНГ — он прошел в Донецке в рамках фестиваля **«Золотой Скиф»**. Первым чемпионом стала одна из фаворитов — команда А.Губанова из Санкт-Петербурга. Команда «Дипломат» (оттуда же) стала второй, чемпион Москвы, команда «Неспроста» — третьей, а четвертое место завоевала сборная «страны Интернет», в которой никакие три игрока никогда до той поры не играли вместе..

Достаточно представительные турниры бывали и раньше, но эта — первый шаг к выстраиванию спортивной вертикали, объединяющей чемпионаты Москвы, Петербурга, Украины... Вероятно, не за горами и чемпионат мира, где командам стран бывшего СССР конкуренцию составят команды США, Израиля, Германии; их спортивные возможности весьма серьезны. Это показал и Кубок Городов (***www.chgk.msk.ru/ turnir/index.htm***) и телефонный турнир Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?».



Для молодых знатоков летом проводятся специальные лагеря «знатоковского отдыха». Там к нормальному летнему отдыху добавляется множество знатоковских развлечений.

Вот, например, знатоковская игра, изобретенная харьковчанином Олегом Пелипейченко: бескрылки. Вам предлагается стихотворение, в котором пропущена строчка (или часть строчки). То, что пропущено, - крылатая фраза, название известного произведения или просто цитата, которая у всех на слуху. Надо ее восстановить — так, чтобы сохранился смысл, размер, рифма... Например.

Тевтонов кавалерья,
О вас пишу стихи я
На Чудское героями
Идете не спеша
[У вас такие перья,
У вас рога такие,
Копыта очень стройные
И добрая душа]!
(автор Юрий Аршанский, Аахен)

В бескрылки играют в помянутом уже Интернет-Клубе ***http://kulichki-koi.rambler.ru/znatoki/klub/mail/ichb-reg/***, но есть и специальный сайт этой игры, где каждую неделю появляются новые примеры: ***www2.isg.co.il/pkrs/beskr/k-beskr.htm***.

Бескрылки «Мании»

Сегодня мы предлагаем вам серию бескрылок, сделанных специально для «Игромании». Все их объединяет тема компьютерных игр. Попытайтесь решить. Потом в следующем номере можете посмотреть в «Мозговом штурме», в разделе итогов по конкурсам. А пока поотгадывайте. Итак:

1. У Westwood спрашивают: «Чем
Вы игроков займете юных?»
Ответ: «Наш путь известен всем:
То <...>

2. Чтоб я — до выиграть не смог?
Пусть Мулинье суров и крут,
Где не достанет дланью бог,
Поможет там <...>

3. Мы в школе эпос греков, римлян учим.
Там Прометей, и Гектор, и Сизиф..
От «Мумбо-Юмбо» вскоре мы получим
<...>

4. Тибериумо солнце закатилось;
Мы вместе с NOD'ом долго ожидали,
Когда же Westwood сменит гнев на милость,
<...>

Подсказка: в крылатую фразу, служащую ответом, иногда можно — и даже должно — вставлять кавычки, делать маленькие буквы большими, добавлять знаки препинания ■




Голем
Военная и экономическая стратегия, управление ресурсами и технологическим развитием цивилизации
Захватывающая сюжетная линия
Три расы с различными социальными и экономическими системами
Использование магических сил
40 миссий
60 различных юнитов
15 типов поселений

ЮРИЙ НЕСТЕРЕНКО
COMTE@COMPLIFE.NET;
HTTP://YUN.COMPLIFE.NET

БЕГСТВО

Поначалу я думал, что два типа, висящие у меня на хвосте, работают на китайскую разведку. Это было не слишком приятно — как известно, китайцы не придерживаются джентльменских соглашений, принятых спецслужбами большинства развитых стран, — однако и не особенно меня тревожило, ибо агенту моего уровня случается бывать в гораздо более неприятных переделках. Даже в самом худшем случае вряд ли они решились бы устранить меня на улице среди бела дня; может быть, часом позже, когда в конторах начнется обеденный перерыв и сотни служащих высыплют на улицы: в толпе легко подобраться к человеку сзади, выстрелить ему в шею отравленной иглой из бесшумного пистолета и спокойно скрыться. Но, насколько я представлял себе ситуацию, вряд ли в их задачу входила ликвидация; скорее просто слежка. Что ж, в таком случае я попробую оторваться. Если их только двое, это не проблема. Хуже, если эти двое, что пасут меня, почти не скрываясь, — просто отвлекающий маневр, в то время как их коллеги следят за мной более аккуратно.

Я нырнул в подземку. В зеркале я увидел, как те двое спокойно и уверенно следуют за мной. Я прошелся по платформе и остановился, со скучающим видом засунув руки в карманы. Они продолжали идти. Все ближе, ближе... это уже чересчур для обычной слежки. Неужели они надеются столкнуть меня под поезд? Сейчас, когда я ко всему готов?

Словно в ответ на мои мысли, послышался шум подходящего состава. Двое ускорили шаг. Один из них так же держал руку в кармане, и мне это очень не нравилось. Я отступил за колонну и двинулся от них. Когда они появились из-за колонны, первый вагон промчался мимо; момент для них был упущен. Поезд остановился, и я вошел в вагон.

Они, разумеется, последовали за мной. Возможно, они ожидали, что я выпрыгну в последний момент, но я этого не сделал. Поезд тронулся. Теперь я мог рассмотреть их внимательнее. Один повыше, другой пониже, оба в одинаковых серых плащах (никакой фантазии!), лица самые невзрачные. Не похожи на китайцев, хотя это ни о чем не говорит. Тот, что повыше, спокойно встретил мой взгляд и подмигнул мне, по-прежнему держа руку в кармане. Я в ответ тоже чуть заметно оттопырил правый карман. Впрочем, им наверняка известно, что я стреляю левой так же хорошо, как и правой. Но побоище в вагоне со множеством пассажиров не входило в их планы.

Станция. Я не спеша направился к выходу. Они за мной. Я шел вдоль вагонов. Машинист объявил отправление. Я прямо-таки спиной чувствовал, как они ждут моего прыжка в закрывающиеся двери. Я не прыгнул. Поезд тронулся. Мимо, набирая скорость, проехал третий вагон от конца... второй... Что, парни, расслабились? Вы еще не знаете, с кем имеете дело!

Когда последний вагон проехал мимо меня, я развернулся и прыгнул, уцепившись за поручень задней двери. Я еще успел насладиться выражением досады на их лицах. Несколько секунд, вися на двери, я представлял собой прекрасную мишень, но я надеялся, что они не решатся стрелять. Они не решились.

Когда поезд был уже в туннеле, я, продолжая цепляться одной рукой за поручень, достал из кармана универсальный ключ, открыл дверь и вошел в вагон. Пассажиры не были очень обрадованы моим появлением; я показал им полицейское удостоверение — разумеется, поддельное. Все равно скверно, что столько человек видели меня при необычных обстоятельствах и, следовательно, запомнили; впрочем, раз эти двое вели себя так нагло, значит, я где-то засветился. Где же? Об этом мы подумаем на досуге.

Я вышел на следующей станции и пересел на другую линию. Они никак не могли успеть сюда; оставалась, правда, вероятность, что они заранее выставили своих людей на прилегающих станциях подземки. Но в нашей профессии не бывает стопроцентных гарантий.

Я петлял под землей около получаса, внимательно следя, кто входит и выходит следом за мной. Или меня пасут человек тридцать, или я все-таки оторвался. Приятнее верить во второе, тем более что в первом случае сделать все равно ничего нельзя.

Я вошел в туалет и заперся в кабинке. Изменение внешности заняло около пяти минут. Вполне достаточно, чтобы те, кто видел, как я входил, уже ушли. Теперь вывернуть наизнанку куртку и брюки, которые специально сшиты с учетом этой возможности, и можно выходить на поверхность.

Я свернул в какой-то глухой переулок. Последняя проверка: если за мной все еще следят, здесь я их засеку. Осмотревшись — переулок был абсолютно пуст, — я прошмыгнул в подъезд нежилого дома, смотревшего выбитыми окнами на глухую кирпичную стену напротив. Ждать пришлось недолго. Буквально через пару минут один из этих парней показался из-за угла. Черт побери, это было уже чересчур! Он направлялся прямо к подъезду. Я начал крадучись подниматься по лестнице без перил. Достигнув площадки второго этажа, я оглянулся — и меня окатило холодом: за моей спиной стоял второй. Стоял и спокойно смотрел на меня.

Тут я понял, что китайская разведка, равно как и какая-либо другая, здесь ни при чем. Пусть даже они сумели снова перехватить меня в метро, пусть проследили мой путь до этого дома, но ни один обычный человек не мог оказаться здесь *раньше* меня! Я сам еще минуту назад не знал, что сверну сюда!

Его рука стала подниматься из кармана. В этот момент я переместился.

Пороховой дым плыл над равниной, расстилавшейся у моих ног. Слышался далекий треск ружейных выстрелов и глухой басовитый грохот артиллерии. Стройный, математически правильный порядок полков давно нарушился; непосвященному показалось бы, что внизу царит кровавый хаос. Но я видел, что наступление на правом фланге развивается успешно, а генерал Бернэ по-прежнему сдерживает яростные атаки неприятельской кавалерии. Ситуация в центре оставалась неопределенной, я ждал адъютанта с докладом.

— Ваше превосходительство!

Я опустил подзорную трубу и обернулся. Передо мной стоял штабной офицер.

— Двое перебежчиков, ваше превосходительство. Говорят, что у них информация исключительной важности.

— Вы как следует обыскали их?

— Конечно, ваше превосходительство. Ничего подозрительного.

— Хорошо, — я повернулся и пошел за офицером. Перебежчики стояли неподалеку под охраной четырех гвардейцев. Когда я увидел их, меня охватили нехорошие предчувствия, не замедлившие подтвердиться.

— Это шпионы! — воскликнул я в ярости. — Расстрелять немедленно!

— Есть, ваше превосходительство! — ответил офицер, но тон его звучал издевательски, да и голос был не тот. Это был не офицер, а один из них! Второй по-прежнему стоял в окружении гвардейцев, застывших, как истуканы. Я снова переместился.

В воздухе по-прежнему пахло порохом, и в этом не было ничего удивительного. Бой с королевским фрегатом продолжался три часа, прежде чем, потеряв грот-мачту и половину

парусной оснастки, он был вынужден оставить нас в покое. Но и нашей старушке "Бэтси" здорово досталось, в трюме все еще было полно воды, а пожар на боке еле удалось затушить. Кровь моих ребят еще сохла на досках палубы; многие из них сегодня отправились туда, куда в конце концов попадают все корсары. Но, по крайней мере, они отчалили туда прямиком из боя, а не с виселицы.

Стуча деревянной ногой, подошел Малыш Билли.

— Славный норд-ост, капитан, — сказал он, почесывая рыжую бороду.

— Да, — согласился я, — только нынче не больно-то много от него проку. После сегодняшней драчки красотка "Бэтси" не соблазнит ни одного торговца. Надо идти на Тоскон латать дыры.

Билли обернулся, окидывая критическим взглядом корабль. Внезапно глаза его расширились.

— Тысяча чертей мне в глотку! — прохрипел он. — А это еще кто?

Мне не надо было даже оборачиваться, чтобы понять, кто это. Я поспешно шагнул через разбитый фальшборт.

Я сидел в своем просторном кабинете на 44 этаже, просматривая последние отчеты. Все шло как по маслу. "Джоггер индастриз" контролировали 60% рынка. Сомнительная афера в Южной Америке, которую я буквально силой протолкнул через совет директоров, обернулась-таки солидным барышом. Акции дочерних предприятий поднялись еще на 3 пункта. "Клаусон Энтерпрайзес" выложили последние резервы; очевидно, следующего сброса акций им не выдержать. Старый пес Доллинг приполз-таки на брюхе, виляя хвостом и умоляя о слиянии на выгодных условиях. Правда, пара забастовок на Западном побережье, да еще "зеленые" шумят по поводу нового комбината на Аляске... ну да я всегда умел договариваться с лидерами всяких горлопанов. Эти самые лидеры в моем кабинете делаются смирны и вежливы, как только речь заходит о деньгах... Кстати, о деньгах — стоит ли и дальше финансировать избирательную кампанию этого парня из Айовы? Что-то он стал позволять себе скользкие высказывания... А, вот и его рейтинги. Нет, не похоже, чтобы он испортил себе репутацию. Старина Джоггер всегда ставит на верную лошадку.

Я распустил узел галстука и с удовольствием откинулся в кресле, а затем нажал кнопку селектора.

— Джейн, принесите мне кофе.

— Да, сэр.

Дверь отворилась, но на пороге стояла вовсе не Джейн. Проклятье, они и сюда добрались!

— Добро пожаловать, смертный, — сказал демон, обнажая в улыбке восьмидюймовые клыки.

— Это мы сейчас проверим, кто из нас двоих смертный, — ответил я, поигрывая Клондарсилом. Черные руны Неназываемого Народа зловеще блеснули на клинке, и красные огоньки в глазах демона потухли. Он нехотя сложил обе пары рук на груди.

— И откуда вы только берете эти штуки, — пробурчал он.

— Конкретно эту я раздобыл у одного колдуна из Заргорона, — охотно объяснил я. — Он, помнится, чертовски не хотел ее отдавать.

— Чтобы победить могучего чародея, надо обладать магической силой не меньше, чем у него, — заметил демон. — А если бы ты ею обладал, то не шлялся бы сейчас по столь неприветливым местам, размахивая тяжелой железякой, пусть даже это и Рунный Меч.

— Вы, демоны, рассуждаете логично, но слишком прямолинейно. Предки моего народа убивали на охоте зверей во много раз сильнее их самих. Так же и с чародеями.

— Короче, чего ты хочешь? — потерял терпение мой собеседник.

— Разве это не очевидно, Страж? — пожал плечами я. Надо сказать, что пожимать плечами в доспехах довольно неудобно. — Я хочу войти.

— Ну так входи, — посторонился демон.

— Я не кончил. После этого я хочу и выйти.

Глаза стража снова злобно сверкнули.

— А это значит, — продолжал я, — что мне нужен Перстень Луимурра, украшающий в данный момент шестой палец твоей третьей руки.

— Никогда! — рявкнул демон.

— Но против Клондарсила у тебя нет ни малейшего шанса, — напомнил я.

— А расстаться с перстнем мне не позволяет заклятье, — жалобно произнесло создание Хаоса. — Слушай, дались тебе эти Талисманы! Может, возьмешь обычное золото, а? Или хочешь — мой приятель дракон Дуодррум украдет для тебя принцессу?

— Очень мне нужны подобные глупости, — поморщился я, поднимая меч. — Извини, приятель. Здесь нет ничего личного.

От крови демона доспехи мгновенно заржавели и ужасающе скрипели при каждом движении. Сняв с когтистого пальца Стража перстень, я вошел в подземелье.

В лабиринте властвовали мрак, холод и смрад. Но я уверенно шагал вперед, перешагивая через бесчисленные останки предшественников, ибо амулет Лалорилиена — дар Королевы Эльфов — никогда не позволяет заблудиться, а перстень Луимурра открывает любые двери. Вот, наконец, и Хранилище. Я по очереди коснулся перстнем Девяти Печатей, и они спали. Тяжелая базальтовая дверь медленно отворилась.

Посреди Хранилища, прямо на Троне Вечности, восседал один из моих преследователей. Вторай с видом столичного туриста в провинциальном музее рассматривал Талисманы Силы. Я застонал и бросился назад, прямо в рубку звездолета.

На обзорном экране медленно поворачивался Ригель VII — жуткая планета, бесследно поглотившая три экспедиции. Я невольно задумался о той силе, что побуждает землян вновь и вновь лезть на рожон, бросая вызов враждебному космосу. Природных ресурсов уже освоенных миров хватит на многие тысячелетия, но мы упрямо лезем все дальше, оплачивая свое любопытство человеческими жизнями...

Казалось, наш корабль оснащен лучше других и мы готовы к любым неожиданностям. Но Дальний Космос — это такое место, где никогда нельзя предвидеть всего. Все, что произошло с нами на Ригеле VII, безусловно, обогатит науку... если, конечно, будет кому обо всем этом рассказать.

Свет в рубке слабо мерцал. Энергосистемы работали едва ли не на 40% от номинала. Словно кровавые раны, горели на пультах красные аварийные транспаранты.

— Ну что там, Нильсен? — спросил я.

— Плохо дело, командир. Остатков топлива хватит, чтобы дотянуть до Дельты, но мы не можем запустить главный двигатель. Полански успел-таки наделать дыр в стенах реакторной камеры. Датчики примерно позволяют оценить их форму и расположение...

— Ширина самой большой?

— Думаю, около десяти микрон. Вполне достаточно, чтобы нас разнесло на атомы в первые же секунды работы реактора.

— Но дыры такого размера мы можем заклеить своими средствами.

— Конечно, командир, но ведь у нас не осталось ремонтных роботов. Кому-то придется самому лезть в реактор.

— Сколько там сейчас?

— Достаточно, чтобы в скафандре высшей защиты изжариться за 4 минуты. Хватит ли этого времени на пломбировку стенок — не знаю. Как повезет.

— Ну что же, — я отстегнул ремни, — пойду и проверю.

— Нет, командир! Вы не должны этого делать!

— Это же элементарная логика, Нильсен. Мы потеряли слишком много людей. Из тех, что остались, каждый необходим, чтобы довести корабль до Дельты, — каждый, кроме меня.

Я встретился взглядом с Нильсеном.

— Удачи вам, командир.

Я влез в тяжелый скафандр, проверил автоматику и двинулся к хвосту корабля через разгерметизированные отсеки. В вакууме и невесомости плавали трупы моих товарищей — страшные, с бисеринками застывшей крови по всей коже, с полопавшимися глазами и кровавыми сосульками изо ртов и ушей. Быстрая деком-

прессия. Теперь уже трудно было понять, кто из них до конца боролся за спасение корабля, а кто крушил его, охваченный ригелионским безумием.

Вот, наконец, и реактор. Над люком ритмично вспыхивала красная лампочка. Входить опасно для жизни. Ровно как и не входить.

Люк пошел в сторону.

— Четыре — ноль-ноль! — раздался в шлемофоне голос Нильсена. Минута уйдет только на то, чтобы добраться до места повреждения, и минута — на возвращение. Поэтому все нужно сделать за один раз: второй заход — уже превышение предельно допустимой дозы облучения.

Я подлетел к стенке реакторной камеры, миновав раскоряченный в пустоте почерневший труп. Старший инженер Полански... еще одна жертва безумия, которым Ригель VII наградил большую часть экипажа.

Инструменты мелькали в моих руках. Главное — не суетиться, не думать о времени... Сердце бешено колотилось, пот заливал глаза а это чертовски неудобно, когда на голове гермошлем. В какой-то момент инструмент выскользнул у меня из руки, но я успел, изогнувшись, поймать его, прежде чем он уплыл прочь. Последняя дырка... да, сканер больше не фиксирует. Готово!

— Ноль-сорок!

Черт, придется лететь на полной скорости, я рискую разбиться. Но это лучше, чем изжариться в жестком излучении.

Я развернулся, включая двигатель скафандра, и с изумлением увидел вместо одного трупа три. Точнее, один труп и двух живых человек... без скафандров. О нет!

За окнами дворца гремели пушки, отмечая стозалповым салютом славную победу моих войск. Последние сопротивлявшиеся княжество на восточном побережье пали. Отныне моя Империя занимала весь континент.

Со своего трона я с легкой улыбкой озирал золотый огнями зал. Герцоги и графы в орденских лентах и звездах, победоносные генералы и маршалы в парадных мундирах с тяжелыми золотыми эполетами, стоящая чуть в стороне кучка иностранных послов, пытающихся скрыть под маской высокомерного достоинства растерянность и страх за судьбу своих заокеанских государств. Вся эта блестящая публика собралась сегодня здесь, чтобы праздновать мой триумф. Отныне ни одна страна на планете не могла сравниться с моей Империей. И хотя за океаном еще оставалось достаточно серьезных врагов, все же теперь я по праву мог именоваться самым могущественным из монархов... и вообще из людей.

Рассыпавшиеся за окном огни фейерверков отбрасывали причудливые отблески на лица гостей, отражались в зеркалах, хрустальных подвесках люстр, орденских бриллиантах и золотых панцирях Императорской Гвардии. Я так залюбовался этим зрелищем, что не сразу обратил внимание на какую-то суматоху у дверей. Но уже в следующий момент я увидел, как через весь зал, беспрепятственно раздвигая имперских аристократов и полководцев, движутся быстрым шагом два человека в серых плащах. Они направлялись прямиком к трону.

Но этот раз я даже не пытался бежать. Я понял, что это бесполезно. Я просто сидел и ждал, пока они поднимались по покрытым алым ковром ступеням трона.

— Комитет охраны реальности, мистер Джоггер.

— Черт бы вас побрал, — пробурчал я.

— Вы находитесь в виртуальных мирах уже 92 часа, — невозмутимо продолжал он, — что более чем вчетверо превосходит норму, установленную федеральным законом.

— Черт бы вас побрал вместе с федеральным законом.

— Вам следует понять простую вещь, — сказал второй. — Ограничивая пользование виртуальной реальностью, государство в первую очередь заботится о вас.

— Какое государству дело до нас! — взорвался я. — Я исправно плачу налоги! Государство получает деньги с виртуальных систем, и пусть оно не вмешивается!

— Государство получает деньги и с торговцев спиртным, но это не значит, что оно желает превращения своих граждан в алкоголиков. А виртуальная реальность затягивает человека пострашнее алкоголя. Вы уже почти четверо суток не возвращаетесь в реальный мир, а если бы мы не вмешались, не возвращались бы и дольше.

— Я нахожусь здесь на свои деньги, — огрызнулся я, хотя и понимал, что все это бесполезно.

— Пока на свои, и пока эти деньги заработаны честным путем, — устало повторял второй свои вызубренные истины. — Все наркоманы с этого начинают. Потом деньги кончаются, а остановиться они уже не могут. Отсюда преступления. Наша задача — предотвращать превращение людей в социально опасных маргиналов и психов, неспособных отличить компьютерную иллюзию от реальности.

— Хватит, Джим, он все это знает, — прервал его первый. — Итак, Джоггер, вы лишаетесь права пользования системами виртуальной реальности на три месяца. Попытка обойти запрет повлечет более суровое наказание, — он вытащил руку из кармана.

И все исчезло.

Я пришел в себя в своей занюханной комнатенке на пятом этаже старой развалюхи — моем последнем жилище в этой их вшивой реальной реальности. Компьютер глядел на меня пустым бельмом выключенного монитора, и все тело ныло от четырехдневной неподвижности. Я с ругательствами содрал с головы бесполезные теперь датчики и вытащил трубки, поддерживавшие мой обмен веществ все это время. До, чем больше времени проводишь ТАМ, тем неприятнее возвращение. Ну да ничего... не зря же я был когда-то ведущим программистом "Дженерал виртуалити". Но этот раз мне удалось обманывать их автоматику несколько суток... но в конце концов компьютеры все же засекли нарушение, хотя и не смогли меня поймать. Тогда они послали по следу агентов... не каждому нарушителю выпадает такая честь. Да, эти чертовы агенты — единственное, что мешает нам уйти в виртуальные миры навсегда. Одних компьютерных защит недостаточно, чтобы остановить специалиста моего уровня. Да, я был и остаюсь прекрасным программистом, а причины, по которым эти ублюдки вышибли меня из "Дженерал виртуалити", никого не касаются! Так о чем это я? Ах да, агенты...

Так вот об агентах. Не все так гладко, как кажется любителям серой и скучной "настоящей" жизни (гм! это у них-то настоящая жизнь?!) Эти парни, я имею в виду агентов, сами проводят в виртуальных мирах помногу часов. Сегодняшние могли взять меня еще в городе, где я был шпионом. Но нет, они последовали за мной через несколько миров... Почему? Да потому, что им это нравилось, черт побери! Виртуальные миры не могут не нравиться! И в один прекрасный день...

А уж они-то позаботятся, чтобы возвращение стало невозможным!



Осада Авалона

Судьба бросает кости, ставка – твоя жизнь. Жизнь тех, кто волею судеб оказался запертым в городе-крепости превратилась в постоянное испытание. Это история о городе, охваченном пламенем войны, история о смелых воинах, могучих противниках и всесильной магии. Это история о мудрости, коварстве и силе. Это история осады Авалона.



Digital Tome

snowball.ru
технология творчества

Подборку шуток юмора сготовил
Андрей Ковалев aka Drone
http://drone.nm.ru



Препод DOS

Способен обучать только одного студента, но отдает ему все свое время. Если же студента все-таки отчисляют, увольняется вместе с ним.

Препод Win 3.11

В прошлом это препод DOS, прошедший дополнительную подготовку. Теперь у него есть некоторые наглядные пособия и несколько приемов, при помощи которых (как, по крайней мере, говорят), он может обучать несколько студентов. На самом деле у него хватает времени только на одного, максимум на двух, но тогда процесс обучения затягивается и теряет эффективность. В случае отчисления одного студента быстро теряет форму, и дело все равно заканчивается увольнением по собственному желанию. Таким образом, избавиться от него очень легко — достаточно подсунуть ему какого-нибудь нерадивого студента.

Препод Win'95

Плод еще одних курсов повышения квалификации преподов DOS. Препод, прошедший эти курсы, старается скрывать свое темное прошлое, но, тем не менее, гордится своим умением обучать студентов индивидуально, как это делают преподы DOS. Отказывается работать в университетах старого типа и очень любит просторные аудитории. Никогда не считается с мнением ректора и говорит, что лучше него знает, как работать со студентами. Самомнение его настолько велико, что он пытается сам определить, где лучше проводить занятия, и, даже если он выбрал общественный туалет в качестве аудитории, переубедить его бывает весьма сложно. Может одновременно обучать нескольких студентов, но способен запросто забыть о существовании какого-нибудь из них. Постоянно улыбается, даже когда спорит с ректором или увольняется. Уволиться может по самым неожиданным причинам — например, если его попросили пересадить студента за другую парту. Иногда увольняется и вовсе без причин. Несмотря на это, очень популярен как среди ректоров, так и среди родителей, которые зачастую еще с детского сада готовят своих детей к обучению у преподов Win'95.

Препод OS/2 Warp 3

Кардинально отличается от предыдущих методами обучения. Некогда эти методы подавали большие надежды, но в последнее время они утратили популярность, и ректоры университетов все реже и реже берут к себе этих преподов. Препод OS/2 Warp 3 всегда мог обучать несколько студентов, деля при этом свое внимание между ними сообразно способностям каждого. Не имея ничего общего с преподами DOS, он, тем не менее, по просьбе ректора и за дополнительную плату может одновременно с общим потоком обучать несколько студентов так, что они думают, что с ними работают индивидуально (правда, у этих студентов складывается не лучшее впечатление о скорости работы препода). Как и препод Win'95, он не работает в старых и тесных помещениях. Крайне редко увольняется по собственному желанию, ибо очень любит свою работу. Иногда, увлекшись, он забывает о существовании ректора и перестает поддерживать с ним контакт. Ректору в таком случае советуют немножко подождать, пока тот вспомнит о нем, но на деле чаще всего единственное, на что отреагирует препод, — это приказ о его увольнении. Хотя, даже увольняясь, препод OS/2 Warp 3 успевает принять зачеты у студентов.

Препод OS/2 Warp 4

Это бывший препод OS/2 Warp 3, решивший идти в ногу со временем и прошедший курсы переподготовки, которые должны были сделать его не менее популярным, чем препод Win'95, и избавить от всех недостатков, присущих преподу OS/2 Warp 3. Фактически же после этих курсов он стал более требовательным к размеру помещения, научился улыбаться a-ля препод Win'95 и стал чаще увлекаться каким-либо конкретным студентом, забывая про всех остальных, а вместе с ними и про ректора.

Препод WinNT

Готовили его там же, где и препода Win'95. Внешне он очень на него похож, только чуть реже улыбается. Хорошо умеет работать с несколькими студентами, никого не обделяя своим вниманием, но очень строг к неуспевающим и отчисляет по первому требованию ректора, а иногда и без такового. Уволить же его самого практически невозможно, его можно лишь убить. Требует очень больших помещений, но даже в них чувствует себя скованным. Очень часто, читая лекцию, загоняет студентов в угол и ходит по аудитории огромными кругами.

Письмо руководителя компании программистам...

Господа, тот, кто уходит из комнаты последним, ОБЯЗАН выключить свет, вентиляторы и закрыть окна.

Как определить, что ты последний:
- в комнате больше никого нет;
- с тобой все попрощались;
- соседи не отзываются.

Как определить, что горит свет:
- посмотреть на потолок;
- перевести взгляд с монитора на клавиатуру;
- пощелкать выключатель.

Как определить, что включен вентилятор:
- дует;
- вращается пропеллер;
- сунуть палец (не рекомендуется).

Как определить, что открыто окно:
- с улицы слышны звуки;
- дует;
- свежий (несвежий) воздух;
- высунуться (несильно).

Анекдоты

Серьезная организация возьмет на высокооплачиваемую должность опытного хакера. Резюме просим размещать на главной странице сайта www.microsoft.com.

***

День, когда Микрософт выпустит хоть что-то, что не будет тормозить, будет днем, когда они начнут производить автомобили.

***

Звонок на радио:

— Поставьте, пожалуйста, песню Пугачевой про то, как у нее завис Windows!

Ди-джей (после паузы):

— Я не могу вспомнить у Пугачевой такой песни! Можете напеть?

— Ну, там еще в припеве: «Кликну, а в ответ тишина, снова я осталась одна... Сильная женщина плачет у окна...»

***

Хакеры из Санкт-Петербурга взломали сеть Microsoft и внесли изменения в ключевые коды новейших разработок корпорации. Microsoft выражает им благодарность — теперь все работает.

***

Если вы получили письмо со словами «повестка» и «военкомат», разорвите его на месте, потому что вас пишат на 2 года компьютера и Интернета.

Редакция благодарит всех авторов материалов — собранных нами по всему Рунету и опубликованных ниже — чьи имена так и остались для нас в тайне (имеющиеся в Сети копии не имели подписи). Спасибо вам, ребята, за наши улыбки...

***

Сначала Джон Ленион назвал свою группу Beetles. Но оказалось, что адрес www.beetles.com уже занят какими-то жуками. С тех пор группа называется Beatles.

***

Новая русскоязычная поисковая система «Иван Сусанин».

***

— Говорят, что русским было очень сложно опустить «Мир» обратно на землю...

— Да чего уж там. Самой сложной частью всей операции было инсталляция Windows 95 на бортовые компьютеры «Мира». А упал он сам...

***

Фирма Microsoft выпустила Windows for woman. Основное отличие продукта в том, что две кнопки — Yes и No — заменены одной. Maybe...

***

Благодаря американской компьютеризированной системе выборов президента тысячи российских хакеров смогли принять участие в голосовании...

***

Программист на заправке:

— У вас какой бензин?

— Девяносто пятый.

— А нет девяносто восьмого или двухтысячного?

***

Идет программист с работы. К нему подходит мальчик.

— Дяденька, скажите, сколько времени?

— Сколько времени...

***

Только компьютерщик может попросить у начальника 200 долларов на память. И ему дадут.

***

Сидят два интернетчика. Один читает вслух объявление в газете:

— Красивая девушка. 90x60x90. Выполнит все твои желания. Плата — 1000р. за ночь!

Второй, заглядывая в газету:

— А со скольких у нее ночь?

***

Заходит компьютерщик в булочную после бессонной ночи у компьютера, до утра провозившись с установкой кривой видеокарты, и говорит:

— Мне, пожалуйста, буханку черно-белого хлеба и батон цветного.

***

Интернетчик орет на жену:

— Ты изменяла?

— Нет, что ты! Как ты мог подумать такое!

— Нет, лучше сразу скажи, ты изменяла?

— Да перестань, и в мыслях не было!

— Если я узнаю, что ты изменила, убью!

— Скажи мне, что случилось?

— Что-что! В Интернет войти не могу, сервер выдает «Ваш пароль неверный»! Не мог же он сам измениться! Ты изменяла?!

***

Не кажется ли вам символичным, что праздник мелких пакостей и легких ужасов в Штатах называется «Хелло, Win»?

***

Приходит программер домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лизать руку, мурчать и т.д. Жена, увидев это, спрашивает:

— Что это вдруг случилось с кошкой? Чего она руку-то лижет?

— Как чего? Мышкой пахнет...

***

Когда нормальный человек, уезжая из дома, надевает на жену пояс верности, веб-дизайнер ставит на нее счетчик...

***

Летит компьютер с 9-го этажа и думает: «Вот бы сейчас зависнуть...»

***

Объявление в Интернете: «Куплю винчестер. Жесткие диски не предлагать!»

***

Магазин по продаже компьютеров. Клиентка — богатая, но не разбирающаяся в компьютерах дама. Продавец:

— Ну вот, я вам подобрал жесткий диск получше...

— Получше — это пожестче?

***

— Будьте добры, позовите, пожалуйста, Ваню.

— Вани нет, он покинул этот мир.

— Он что, умер?

— Нет, к Интернету подключился.

***

По окончании инсталляции программ Microsoft очень часто можно прочесть: «Мы долго и упорно работали. Наслаждайтесь!» После работы с некоторыми программами Microsoft хочется изменить эту надпись таким образом: «Мы долго и упорно работали. Теперь... ваша очередь!»

***

Умирает Питер Нортон. На том свете ему за многочисленные заслуги перед компьютерщиками всего мира предлагают выбрать место жительства — Рай или Ад. Походил Нортон по Раю, посмотрел — Ангелы на лирах играют, нектар пьют — скучно. Пошел на Ад посмотреть. Заходит, а там Билл Гейтс за компом сидит — клавиши топчет. Глянул на это дело Питер и пулей к Богу: «Все, — говорит, — хочу в Аду жить!» Бог начинает выяснять причину такого решения, Нортон объясняет про скуку в Раю и про то, как в Аду Билл Гейтс за компом развлекается. На что Бог отвечает Нортону:

— Он не развлекается — это у него Адское наказание.

— Какое?!

— Он пишет Microsoft Office, чтоб работал под OS/2 на ЕС-1840.

***

Компьютерщик говорит девушке.

— Ты мне сегодня во сне приснилась!

— В эротическом?

— Нет, в обычном.

— А как ты их вообще различаешь?

— А у эротических расширение jpg.

***

Девушка-программер едет в трамвае, читает книгу. Старушка смотрит на девушку, смотрит на книгу, крестится и в ужасе выбегает на следующей остановке. Девушка читала книгу «Язык Ада».

***

Дочь просит интернетчика:

— Папа, посмотри, пожалуйста, какая на улице погода.

— Сейчас, — ответил тот и набрал в браузере http://weather.cnn.com.

***

Интернетчика спросили:

— Что такое «Червона Рута»?

— Это женщина-админ на сервере Компартии.

***

Идет программист по улице, видит — его приятель-коллега на новеньком красном Ferrari 512TR.

— Откуда такая машина?!

— Да из NFS дебаггером выдрал.

***

Познакомился интернетчик с девушкой, погуляли, он и спрашивает:

— Как бы нам еще встретиться?

Она ему на бумажке телефон написала и уехала. Он смотрит на бумажку: «Но ICQ не похоже... Но IP тоже...»

Так и не состоялась любовь...

***

Ползет по улице в дымину пьяный хакер. Еле руки-ноги передвигает. А навстречу ему другой, трезвый.

— Слушай, Вась, ты чего? Ведь ты же неделю назад закодировался?

— Ага! — ик! — А я — ик! — в-вчера к-к-код подобрал...

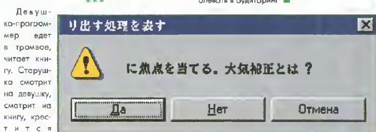
***

Следом за акцией «Кликни Деда Мороза!» компания Coca-Cola планирует с Нового Года запустить акции «Бэкапни Деда Мороза» и «Форматни Снегурочку».

***

Преподаватель в театральном ВУЗе — студенту-компьютерщику:

— Нежность надо изобразить! Нежность! А не эту идиотскую ухмылку! Ну, представьте, что вы смотрите на монитор с OS/2. Хорошо. Вот так лучше. А теперь представьте на мониторе «Юникс». Браво! Отлично! Сам Станиславский был бы доволен. А теперь изобразите чувство негодования. Опять не получается. Хорошо. Представьте на мониторе Windows 95. Я просил негодование, а не взрыв бешенства. Ладно. Тогда представьте на мониторе Windows 3.11. Это скепсис, а не негодование. Представьте тогда Windows NT. Мне не нужно ласковая улыбка! Мне нужно негодование! Ну, давайте вообразим на мониторе Internet Explorer. О! Негодование сыграно отлично. Ну и наконец, сами изобразите мне какое-нибудь чувство, представив на экране «Лексикон». Молодой человек! Не надо блевать в аудиторию!



Двенадцать

ПРЕДНОВОГОДНЯЯ ВИКТОРИНА ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ "МАНИИ"

Мои вам поздравления с наступающим, подступающим, приближающимся и неотвратно подкрадывающимся Новым Годом. Когда выйдет в свет этот номер «Мании», вы, конечно, еще будете нагружены экзаменами и зачетами, рабочими буднями и всякой прочей волокитой холодного декабрьского периода, порою кажущегося бесконечным... не страшно. Лучше поразмыше задуматься о приятном и уже заранее ощутить острые уколы еловых иголок и услышать звон бьющихся игрушек, мысленно шарахнуть пару петард под хвост соседской кошке и поджечь мусорный бак на улице во имя наступившего праздника... в общем, почувствовать себя в гуще новогодней кутерьмы.

Ну так давайте чувствовать. Посовещавшись между мной и собой, мы в моем лице решили повторить конкурс «Двенадцать», впервые увидевший свет ровно год назад. **«Двенадцать»** — это викторина, предназначенная для постоянных читателей журнала и содержащая в себе вопросы, на которые вам не составит большого труда ответить, если у вас под рукой все одиннадцать номеров (второй и третий были сдвоенные, поэтому одиннадцать), появившихся в 2001 году.

Двенадцать номеров. Каждый номер — десятки статей. Некоторые статьи запоминаются надолго, другие — проскакивают мимолетно, откладываясь в глубинах сознания...

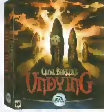
Двенадцать вопросов. В каждом номере было выбрано по одной из наиболее заметных и значимых статей. Из каждой был взят фрагмент текста. Цитата. И на ее основе поставлен вопрос. Из сдвоенного номера, дабы не превращать конкурс в «Одиннадцать», происходят два вопроса.

Двенадцать номеров — двенадцать статей — двенадцать вопросов. Ничего сложного, если у вас собрана вся подборка номеров «Мании» за этот год. Впрочем, даже если ваша домашняя библиотечка недосчитывается пары-тройки номеров — ничего страшного! Все вопросы подготовлены таким образом, что, читая журнал, вы наверняка легко вспомните или догадаетесь, о чем идет речь в каждом случае.

И — двенадцать призов! На кону Викторины:

Пять коробочных версий *Max Payne* (предоставлены компанией *«1С»*)!





Пять коробочных (DVD-box) версий *Clive Barker's Undying* (предоставлены компанией *«СофтКлаб»*)!

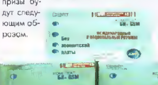
Две коробочные версии «Jagged Alliance 2.5: Цена свободы» (предоставлены компанией *«Бука»*)!

Призов — двенадцать, но... как на производстве бывает такая вещь, как «тринадцатая зарплата», так и мы заготовили для вас приз, который является тринадцатым по счету (такое вот счастливое число).



Это сотовый телефон «Би+ GSM»! Один их тех, которые предстоят вашему взору на фотографиях. Какой именно из них? Тот, который будет предоставлен компанией «БиЛайн» на момент вручения приза. Счастливчику, который сделается обладателем телефона, будет вручен сертификат, с которым он должен будет приехать в офис «БиЛайна» и получить ценнейший приз. Телефон компании — 7550055. Редакция выражает глубочайшую благодарность компании «БиЛайн», вновь, уже во второй раз, предоставившей сотовый телефон на наш конкурс!

Итого — **ДВЕНАДЦАТЬ!** А распределены призы будут следующим образом.





1. Мы определим первые двадцать четыре письма, содержащие полностью правильные ответы. Думается, наши читатели, живущие вдали от Москвы, не будут в обиде, так как при таком количестве претендентов они имеют все шансы стать победителями даже несмотря на некоторое опоздание, с которым добирается журнал до отдаленных уголков России.

2. Имя каждого из двадцати четырех соискателей будет записано на листке бумаги, каковые будут тщательно свернуты, опущены в корпус от главредительского компьютера (главред уже в курсе, так как подобная же операция проделывалась в прошлый раз, и заранее обдумывает, куда бы заныкать свой комп; ничего у него не получится, конечно) и не менее тщательно перемешаны.

3. Дальше — как распорядится фортуна. На каждый приз из корпуса будет извлекаться по одному листку. Двенадцать из двадцати четырех станут победителями Викторины.

Таковы условия. А теперь внимание — вопросы!

И пусть вам улыбнется удача!

ДВЕНАДЦАТЬ ВОПРОСОВ

№1(40) за январь 2001 года

«Рискну предположить, у вас не раз появлялась мысль о создании собственной игры. И вы успешно изгоняли ее прочь, твердя себе, что игроделание — это многотрудно и совершенно нереально для обычного простого человека, каковым вы являетесь (...) «Нет, создание игр — это не про меня...» — уверяли вы себя и принимались с ожесточением терзать мышь и клавиатуру, проходя очередную игру, сделанную другими...»

Вопрос №1/12: назовите рубрику.

№2-3(41-42) за февраль 2001 года (1)

«Классической историей можно считать то, как я решил заменить в тексте всех «ог-



ров» на «людоедов», и послушный «Ворд» действительно заменил их ВСЕХ. То есть когда в тексте появилось слово «погребальная песня» в новой редакции, мне сначала стало весьма нехорошо и лишь потом весьма весело.»

Вопрос №2/12: назовите разработчика.

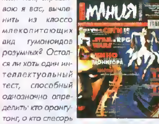
№2-3(41-42) за февраль 2001 года (2)

«Статуя Свободы и сникерс справедливости. Гигантомания и умничанье. Морально неудовлетворенные карлики. Кто много ест, тот быстро растет.»

Вопрос №3/12: назовите ее.

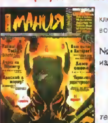
№4(43) за апрель 2001 года

«Знаете, как отличить человека от обезьяны? Как, спрашиваю я вас, вычленить из класса млекопитающих вид гуманоидов разумных? Осталась ли хоть один интеллектуальный тест, способный однозначно определить кто орангутанг, а кто слесарь седьмого разряда? Есть одно средство.»



Вопрос №4/12: назовите средство.

№5(44) за май 2001 года



«Вы не умеете клеить обои? Мы вас научим.»

Вопрос №5/12: назовите издание.

№6(45) за июнь 2001

«Но перед тем как ворваться в бордель и всех там перестрелять, мы говорим с начальником охраны данного заведения, и правда предстает совсем в ином свете. К тому же одна из работниц данного заведения, в свою очередь, жаждет смерти владельца бара, где работает стриптизерша. Вот тут начинается самое интересное: мы можем выбрать — кого же послушать? Допустим, мы решаем, что стриптизерша менее приятна в общении, возвращаемся в бар, хозяин которого по-прежнему ничего не подозревает, и расставляем людей. Одного загоняем за спину охранника, одного ставим за стойку, сами же подходим к хозяину бара и пытаемся поговорить. Тот плюется и орет по поводу невыполненного задания, грозясь нас пристрелить... Таким образом, у нас теперь есть причина с ним поквитаться, что мы и делаем. От выстрела в упор его выносит на танцпол, но тут случается непредвиденное: стоявший в тени человек оказывается замаскированным охранником, который немедленно достает «МАГ-31» и...»

Вопрос №6/12: назовите упомянутый дальше по тексту дробовик.

№7(46) за июль 2001 года

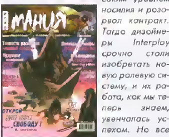
«Это не просто глобальная стратегия, разработчики называют игру не иначе как «параллельным миром». Во многом они правы. Миллионы планет, сотни тысяч играющих, неограниченные возможности роста и развития — все это в том или ином аспекте проскальзывало в других играх. Фокус в том, что ваша игра продолжается даже тогда, когда вы находитесь в оффлайне.»



Вопрос №7/12: с кем сравнивается игра в начале статьи?

№8(47) за август 2001 года

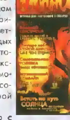
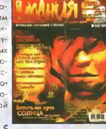
«Именно на основе этой системы первоначально планировалось делать столь любимый всеми нами Fallout. (...) Но когда Стиву Джексону показали интро к игре, где солдат в тяжелой броне убивает пленника, он был возмущен высоким уровнем насилия и разорвал контракт. Тогда дизайнеры Interplay срочно стали изобретать новую ролевую систему, и их работа, как мы теперь знаем, увенчалась успехом. Но все же Fallout что-то потерял вместе со старым ролевым движком. Читайте, завидуйте! А лучше — берите и играйте.»



Вопрос №8/12: как звучит полное название системы (не сокращенно)?

№9(48) за сентябрь 2001 года

«Всем летчикам, производящим боевые полеты на самолетах Ил-2, тщательно усвоить и точно выполнять все пункты настоящей инструкции в указанной в ней последовательности. Школам и запасным полкам обеспечить приобретение летчиками твердых навыков и автоматизма в эксплуатации самолета Ил-2 согласно данной инструкции...»

Вопрос №9/12: чьи это слова (фамилия)?

№10(49) за октябрь 2001 года

«На на самом деле все герои произошли из одного мира, которого нет среди тех миров, куда мы можем попасть сейчас. В том мире правила особенные, сложнее, чем в самом высшем из наших миров. И в этом мире специальные машины хитрым способом создают иллюзии всех наших миров.»



Вопрос №10/12: откуда говорящий?

№11(50) за ноябрь 2001 года

«Есть и несколько ужасов, давно и многократно опробованных фантастами, которые прочно укореняются в образе грядущего виртуального мира.»

Вопрос №11/12: назовите первый из «ужасов».

№12(51) за декабрь 2001 года

«Я считаю, что Max Payne — великолепная игра, и мне хочется, чтобы наша игровая индустрия выдавала больше таких шедевров. Отлично проработанный герой, хороший сюжет, кинематографический стиль действия и повествования переносят игры на следующий уровень развития. Они станут похожими на фильмы.»



Вопрос №12/12: кому принадлежат эти слова?

Условия выполнения конкурса «Двенадцать» смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Викторину «Двенадцать» подготовил Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



ТЕСТ # 16 НОЧЬ ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ

В мире есть только два праздника, которые знают все, от мала до велика. Это Рождество и Новый год. Оба праздника, несмотря на свою полную противоположность (Рождество — праздник религиозный, в то время как Новый год изначально подходит под праздник языческий), связаны одним и тем же: ПОДАРКАМИ. Понятное дело, издатели компьютерных игр не могли пройти мимо столь волнующего факта и как минимум одну игру (а хотя бы) оставляли под Рождество или Новый год, выпуская ее за пару недель до праздника. Так, например, в свое время вышли WarCraft 2, так вышел КуТри, так выходят и многие другие игры.

Должно быть, вы уже догадались: мы будем говорить об играх, срок выхода которых подходит под те безумные дни, когда папы и мамы носятся по «Детским мирам», «Гостиным дворам» и другим универмагам в поисках подходящего подарка для своего любимого и неповторимого сына/дочки.

Семь игр, которые, по сведениям от наших агентов из «Новостного меридиана», должны уже вот-вот выйти, были тщательно отобраны для непосредственного участия в данном Тесте. Отгадывайте и — с наступающим Новым годом вас всех!!!

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Хорватская команда **Croteam** работает аки сотня отдельно взятых стахановцев. **«Крутой Сэм»** вышел не так уж давно — меньше года прошло. А братья-славяне уже подготовили нам продолжение этого 3D шутера. Как оно называется?

А. Serious Sam: Hell on Earth
Б. Serious Sam: The Second Encounter
В. Serious Sam: Renegade
Г. Serious Sam: Battlecry

Вопрос второй

Team 17 тоже подготовила нам новогодний сюрприз. Это очередная серия приключений воинственных червячков. Как вы уже наверняка знаете, называется она **Worms Blast** и, по официальным заявлениям, отличается от предыдущих серий тем, что...

А. Червячки теперь будут не плоскими, а кольчатыми

Б. Червячки теперь будут не плоскими, а трехмерными

В. Червячки теперь будут размером с приличного Шаи-Хулуда

Г. Тарик, не ври, никакого Worms Blast вообще не будет!

Вопрос третий

К Рождеству издательство **Activision** хотело выпустить два нехилых по размаху и раскрученности 3D шутера. Но, в очередной раз убедившись, что поговорку о двух зайцах никто не отменял, было решено, что **Soldier of Fortune 2** выйдет где-нибудь поближе к весне, а граждане, дарящие подарки, обойдутся и **Return to Castle Wolfenstein**. Обратите внимание: и та, и другая игры — сиквелы. С SoF 2, думаю, понятно — первая часть называлась **Soldier of Fortune**. Ну и я практически уверен, что вы мне назовете первую часть (приквел, если быть точным) **Return to Castle Wolfenstein**.

А. Castle Wolfenstein
Б. Castle Wolfenstein 3D
В. Wolfenstein
Г. Wolfenstein 3D

Вопрос четвертый

Следующим претендентом на новогодний подарок выступает игра **Black&White: Creature Isle Expansion**. Собственно, это не столько игра, сколько адд-он к **Black&White**. Не буду пытать вас но тему «что в ней нового», а просто спрошу: как зовут того гения игровой индустрии, который придумал оригинальную концепцию **Black&White**?

А. Питер Мулинье
Б. Джон Ромеро
В. Клифф Блежински
Г. Дэйв Перри

Вопрос пятый

Компания **WideScreen Games** стояла на ушах. От их издателя, **Cryo Interactive**, пришло письмо с предложением. Вкратце оно звучало так: «Ребята, давайте вы сделаете клевую адвенчуру по «Дюне» Фрэнка Герберта?» Ребята долго не думали: они подняли все материалы по вселенной «Дюны» (от многочисленных книг, коих на тот момент уже под десяток набежало, до двух кинопостановок и нескольких игр). В итоге, как утверждает *Оливье Макслеф* (директор **WideScreen Games**), должна получиться то, что удовлетворит не только фанатов «Дюны», но и остальных геймеров. А теперь скажите мне, как зовут идейных врагов Пола, главного персонажа почти всех книг и фильмов о Дюне?

А. Ордосы
Б. Харконнены
В. Атрейдесы
Г. Хаммериты

Вопрос шестой

Анонс этой игры прозвучал как гром среди ясного неба. Судя по пресс-релизам от **Ubi Soft**, это будет римейк оригинальной игры, вышедшей аж восемнадцать лет назад, в 1983 году, но аркадных автоматах. К сожалению, сейчас мало кто помнит оригинальную игру (и два ее продолжения). Но, думаю, вы догадались, о чем идет речь. Конечно же, о...

А. Digger Strikes Back!
Б. Tetris: A New Hope
В. Golden Axe 2001
Г. Dragon's Lair 3D

Вопрос седьмой

Из российских предновогодних релизов следует отметить замечательную ролевую игру **Wizardry 8**. Несмотря на то, что разработчик и издатель игры частично развалился, одна из российских фирм-издателей успела подхватить эстафету, и, как обещается, игра выйдет в аккурат перед Новым годом. Кого нам стоит похвалить за расторопность?

А. «1С»
Б. «Новый Диск»
В. «Буку»
Г. «Софтклаб»

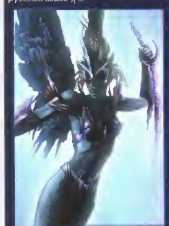
Условия выполнения теста

См. раздел «Участие в конкурсах».

С Новым Годом поздравлял — Святослав Торик (torick@igromania.ru). С Рождеством — Геймер (gamer.sobaka igromania.ru). ■

ПРИЗОВОЙ ФОНД

В коробке, подарочной упаковке, перевязанной красивой ленточкой, сегодня лежат **«Демиурги»**. Игра, обещающая всколыхнуть игровую общественность (на момент написания текста буржуев уже всколыхнуло: 31 октября на заграничных сайтах выложили демку «Демиургов» с печальным комментарием: «к сожалению, игра только на русском языке :(!»



Ролевая стратегия, взявшая самое лучшее от компьютерной **Heroes of Might&Magic** и настольной **Magic: The Gathering**, достанется пятерым участникам **Теста**, ответившим хотя бы правильно. Не говоря уж о том, чтобы успеть ответить первыми.

Конкурс проводится совместно с компанией "Саргона" и по ее инициативе

Мир Магии

Единовременный уникальный конкурс по Magic: The Gathering для тех, кто давно хочет начать играть, но не знает, с какого конца за это дело приниматься

Всем, кто хорошо разбирается в MTG, с полнейшим пониманием прочитывает статьи серии «Основы профессионализма в Magic: The Gathering», периодически участвует в турнирах, с переменным успехом отвечает на «Пять турнирных задач» и держит дома солидный запас карт «Магии», просьба НЕ отвечать на данный конкурс и дать дорогу начинающим, для которых он и предназначен. Мы ни секунды не сомневаемся, что вы справитесь, сумеете, выдюжите и вообще проявите себя с лучшей стороны, назвав ответы, которые вам отлично сто лет как известны. Все супер. Почитайте и отлистните на «турнирные задачки», именно они — те орешки, которые для ваших зубов. Ок? :)



Итак! Конкурс организуется по инициативе компании «Саргона» и предназначен исключительно для начинающих. Для тех, кто понаслышке о Magic: The Gathering и даже обладает некой суммой общей информации, однако еще только начинает знакомиться с ее миром. Для вас подготовлены простейшие вопросы, которые, конечно, потребуют неких знаний, но в самом минимальном масштабе. Прочитав ознакомительные статьи, которые в свое время публиковались в том числе и в «Игромании», вы уже можете быть способны правильно ответить. Как дополнительные источники, вам могут пригодиться сайты *www.wizards.com/magic/* и *www.sargona.ru/games/mtg/*. Первый надежно и пожизненно закреплен за компанией Wizards of the Coast, которая издает Magic: The Gathering, а второй пребывает в личной безраздельной собственности компании «Саргона», распространяющей игру на территории России.

Конкурс построен по тому же принципу, что и игроманский «Тест». Вы присылаете в редакцию по электронке или по обычной почте нечто типа «1-А, 2-Г, 3-Б...» и спокойно ждете результатов. Прочие условия участия смотрите в блоке «Участие в конкурсах» в «Мозговом штурме».

Призами, которые вы выиграете, победив в конкурсе, являются стартеры Седьмой Редакции Magic: The Gathering (The Seventh Edition Starter Deck). Стартер представляет собой симпатичную коробочку, в которой находится шестьдесят карт, творчески разбитых на две микроколоды, и краткие русскоязычные правила. Вообще, независимо от победы в конкурсе, если хотите научиться играть в «Магию», то именно со стартера лучше всего и начинать. Потом, когда чуть освоитесь, — покупаете пару preconstructed decks по последним вышедшим наборам (последний сейчас Odyssey), играете на пару с приятелем, а дальше уже сами разберетесь, чего к чему, куда бежать и что делать. Места обитания «магических» карт — это, в первую очередь, саргоновские клубы, адреса которых вы можете найти на упоминаемом *www.sargona.ru*. И посмотрите также рекламу «Саргоны» в номере. Если вы живете в Москве или Питере, вы можете прийти в саргоновский клуб, отыграть демонстрационную партию на картах Седьмой Редакции (как играть — вас обучат) и бесплатно получить обучающий компакт-диск.

На кону розыгрыша — десять стартеров, и победителей будет ровно столько же. Каждый получит по стартеру Седьмой Редакции, посредством которого открываются врата в мир «Магии». Семь тестовых вопросов ждут вас. Желаем вам победить и перестать терзать нас вопросами, зачем нужна рубрика «Вне компьютера» и почему это ее вдруг читает пятая часть, т.е. около 10 тысяч человек, аудитории «Игромании» :). Удачи!

Вопрос первый

Сколько карт в Седьмой Редакции?

А. 350 карт и еще 143 дополнительных в бустерах

Б. Ровным счетом 350 карт, не больше и не меньше

В. 300 карт плюс карты следующих трех наборов, которые выходят после ее появления

Г. Седьмая Редакция — не более чем набор правил, карт как таковых в ней не содержится

Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос второй

Кто придумал и в каком году было издано Magic: The Gathering?

А. Образовалось в 1992 году в результате стихийного движения народных масс (отсюда происходит слово «gathering» в названии, переводящееся как «сборище»)

Б. Компания Wizards of the Coast не знала, куда девать избыточные мощности купленного ею картопечатающего завода, и искала дополнительный рынок сбыта для картонок формата 6x9; MTG было создано ее спецами в 1993 году именно ради обретения дополнительного рынка сбыта

В. Система Magic: The Gathering является вольным переложением Advanced Dungeons & Dragons на карточную основу, выполненным блестящим ди-энд-дистом Томом Вандерлехтом

Г. В начале 80-х скромный студент Пенсильванского Университета Ричард Гарфилд «для внутреннего пользования» придумал Five Magics, в 1992 году, доработав, он предложил ее компании Wizards of the Coast, и в 1993 году игра увидела свет как Magic: The Gathering

Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос третий

Сколько цветов и какие присутствуют в Magic: The Gathering?

А. Семь: леса (зеленый), острова (синий), горы (красный), равнины (белый), болота (черный), артефакты (бесцветный), земли (бывают зеленые, синие, красные, белые, черные и бесцветные)

Б. Шесть: все те же самые, но без учета земель, которые не имеют цвета

В. Пять: все те же самые, но без учета земель и артефактов

Г. Ноль: лес, острова, горы и прочее — это не цвет, а лес, острова, горы и прочее

Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос четвертый

Какие карты существуют в Magic: The Gathering? Выберите тот единственный вариант, который не содержит ошибок.

А. Формата 6x9, с черным, красным или белым бордюром

Б. Creature, Land и Sorcery

В. Черные, синие, зеленые, оранжевые, белые и мультиколорные

Г. Все изданные в рамках MTG, кроме земель, которые картами не считаются

Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос пятый

Стандартная колода, собранная для турнира (constructed deck), обязательно должна включать в себя (отметьте правильное утверждение):

А. Всего должно быть минимум по одному: существо, инстант, сорсери, энчантмент, земля, артефакт

Б. Не более чем по четыре копии одной карты, но при этом любое количество базовых земель

В. Должно быть 30 процентов земель, остальное по вкусу

Г. Без разницы, лишь бы не противоречило правилам; можно одни только земли, например

Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос шестой

Magic: The Gathering — это битва двух магов, в роли которых и выступают игроки. Чтобы победить, надо:

А. Уничтожить всех существ противника и оставить его без карт в руке

Б. Уменьшить жизнь противника до нуля и привести его к невозможности взять из колоды следующую карту (т.е. он должен исчерпать колоду)

В. Звериными атаками и прочими изуверствами снять с противника 21 жизнь

Г. Игра всегда происходит в течение некоторого ограниченного промежутка времени, по истечении которого игрок с наибольшим количеством жизней объявляется победителем

Д. Иной вариант, здесь не названный

Вопрос седьмой

Существует всемирная Лига игроков в Magic: The Gathering, имеющая массу пользы для «магического» дела. Среди прочего, ею фиксируется наш всемирный рейтинг, изменяющийся на основе побед и поражений в турнирах. Оно называется:

А. MTG

Б. DCI

В. TSR

Г. ORT-RTR-NTV

Д. Pokemon United Professional International League (P.U.P.I.L.)

Составитель конкурса: DeD (dekaadr@softhome.net), Геймер (gamer sobaka igromania.ru) и компания «Саргона» (www.sargona.ru).

Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Сантона"

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ



«Пять турнирных задач» вновь обретают свое рождение на страницах «Игромании». Конкурс продолжится, и на сей раз он основан преимущественно на новейших картах, в том числе из Odyssey. Что не отнюдь не исключает появления в нем некоторых старых добрых карт из покинувших Type 2 сетов. Например, Academy Rector, который не только успешно зарекомендовал себя во турнирах, но и прямо-таки чудодейственно проявляет себя в задачках. Ценнейшая карта, жаль, что сейчас в Типе не существует ему подобной — мгновенно открылись бы возможности для образования новых колод.

Изыскивая ответы на задачи, постарайтесь учитывать все возможные варианты и принимать во внимание, что ответы могут и не предполагать, скажем, достижения победы. Можете предварительно почитать ответы на задачи десятого номера, публикуемые обязательно через несколько страниц. И не забывайте, что одну из пяти основных задач вы можете пропустить, заменив ее на дополнительную (читайте условия конкурса).

Все карты, представленные в задачках, вы сможете посмотреть на компакт-диске. Вам доступны три варианта.

***Первый вариант:* в *«ИнфоБлоке»* есть разделочка с названием, которое по счастливому совпадению повторяет название конкурса (см. выше).**

***Второй вариант:* в *«Софтверном наборе»*, как обычно, присутствует программа Magic: Spellcaster, являющаяся здоровеннейшей базой данных по всем картам MTG, существующим в природе (а также имеющая прочие замечательные возможности).**

***Третий вариант:* в *«По журналу»/»Вне компьютера»/Magic: The Gathering* хранится Oracle, святая святых мира «Магии». В «Оракуле» содержатся исправленные и абсолютно точные описания всех карт «Магии». После выхода в свет карты MTG часто претерпевают изменения, связанные либо с глобальными модификациями правил, либо с озарением разработчиков по мере осознания того, что они вообще не свят народами, и т.д. Исправления фиксируются в «Оракуле».**

Мы желаем вам удачи преодолеть хитросплетения задач и достигнуть победы!

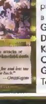
Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме названных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Подразумевается, что находящиеся на столе существа уже миновали болезнь вызова (если не сказано иное). Везде, где количество земель на столе не указано, можно исходить из того, что у каждого из игроков они имеются любые (базовые) и в любых количествах.

I. На крыльях надежды

Незавидная нас ожидает участь, если мы не сможем что-то предпринять в ближайшее время. Два Powerstone Minefield на столе у противника не дают нашим Steadfast Guard и Hallowed Healer принести нам победу. А ведь у противника осталось всего два очка жизни против наших шести. К нам в гости, тем не менее, летает единственное существо противника — Silver Drake, одетый в Wings of Hope. Карт у противника в руке нет. У нас в руке две равнины, а на столе их уже три, да еще болото с горой. На кладбище у нас пять земель. Заканчивается ход противника, Silver Drake повернут.

Ответьте, какие из нижеперечисленных карт являются оптимальным решением в этой ситуации и почему. Вот возможные варианты карт, которые мы можем взять в наш ход: Aurora Griffin, Chieftain en-Dal, Flametongue Kavu, Patrol Hound, Coalition Honor Guard, Chainflinger, Terminate.



II. Жить будем плохо и недолго

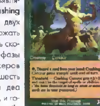
Двенадцать очков жизни у нас — против двадцати у противника. И еще не зажили наши раны от предыдущей атаки, как противник в конце нашего хода играет из руки Beast Attack, создавая токен 4/4! Теперь в его армию, состоящую из Sulam Djinn и Might Weaver, прибыло пополнение. У нас на столе Beloved Chaplain, Nantuko Disciple и Goblin Spy, благодаря которому мы знаем, что нашей следующей картой будет Repulse. Но пока карт в руках ни у кого уже нет, а противнику обязательно придет базовая земля. А с землями у нас обоих все в порядке — любых расцветок.



Опишите правильную последовательность действий на ближайшие пару ходов, исходя из создавшейся ситуации и того, что противник будет стараться шквально атаковать всеми имеющимися у него существами. При этом учитывайте, что два ближайших хода никаких полезных карт, кроме Repulse, нам не принесут.

III. Когда за тобой приходит кентавр

Ах, как же нашему противнику хочется выиграть на этом ходу, ведь у нас всего четыре очка жизни, а у него их десять! Ответьте, удастся ли это ему, и опишите правильную последовательность наших действий, даже если они и не спасут нас от поражения.

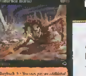


Противник объявляет атакующим Crashing Centaur, оставляя двух Might Weaver держать оборону. Упиваясь скорой победой, до фазы объявления блокеров он поворачивает шесть земель, оставляя два развернутых леса, и говорит Explosive Growth, метя в кентавра. На руке у него еще две бесполезные карты, а на кладбище — пять земель. У нас на столе Steadfast Guard, Crypt Creeper, Barbarian Lunatic и Obsidian Acolyte. Единственной картой в нашей руке является Singe. Из земель неповернуты только одна равнина, одно болото и две горы.

IV. Смерть... или посмертие?

Уж так случилось, что на столе у нас оказались два Nefarious Lich, а на кладбище — пять земель. На столе у нас Wild Mangrel и Confessor, а вот карт в руке нет. Противник, повернув четыре земли, положил Skizzik (без

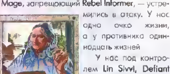




(...икера) и отправился им в атаку. Умрем ли? Или выживем? У противника 3 жизни, и было здорово убить его следующим ходом. Объясните наши действия.

V. Лучник, идол, королева и маг

Все существа противника — Longbow Archer, Chimeric Idol, Jhovall Queen и Meddling Mage, запрещающий Rebel Informer, — устремились в атаку. У нас одно очко жизни, а у противника одиннадцать жизней.



У нас под контролем Lin Sivvi, Defiant Hero и Academy Rector. Все наши шестнадцать равнин и 4 острова уже в игре, однако полезных карт в руках ни у кого нет. А в колоде у нас остались вот такие карты: Noble Purpose, Jhovall Queen, Arrest, Rebel Informer, Briar Patch, Unnatural Selection, Defiant Vanguard, War Tax, Ramosian Sky Marshal, Charisma, Defiant Falcon, Powerstone Minefield, Academy Rector, Fanatical Devotion.

Как нам оптимально поступить?

Дополнительная задача

Назад в будущее

Объясните, удастся ли из кладбища вернуть в руку с помощью карты Recoup карту Disturbed Burial, заплатив *buyback*? При ответе учитывайте, что единственным существом на нашем кладбище является Abyssal Gatekeeper, а маны хватает на любые махинации.

Как победить в конкурсе

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять основных задачек либо на четыре основные и дополнительную. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты. На учтите и то, что двадцать страниц демагогического текста идет в минус, а не в плюс. Будьте в меру лаконичны.

2. **Если вы не справляетесь с любой одной из основных пяти задач, то легко можете заменить ее решением дополнительной задачи.** Например, прислать ответы на первые три, пятую и дополнительную, отказавшись от четвертой. И второй вариант: если пять основных задач решены с небольшими огрехами, то правильно сделанная дополнительная задача может эти огрехи компенсировать. Однако само по себе дополнительная задача не является необходимой, и это ваша воля — решать ее или не решать.

3. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий с учетом приоритетов (если это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет действовать оптимальным образом.

4. ***Куда и до какого времени присылать ответы, смотрите в блоке «Участие в конкурсах»***. Напоминаем, что письма по электронной почте считаются пришедшими на один день позже.

5. Призовой фонд в этот раз выглядит следующим образом:

Первое место — 6 бустеров 7th Edition
Второе место — 5 бустеров 7th Edition
Третье место — 4 бустера 7th Edition
Четвертое место — 3 бустера 7th Edition
Пятое место — 2 бустера 7th Edition



Думайте, отвечайте и выигрывайте!

Организаторы

Задачи составил СЕРГЕЙ ШАДОВ (*shad23@chat.ru*).
Организация конкурса и «остальной текст»: DeD (*dekaadr@softhome.net*).
Призы на конкурс предоставлены компанией «САРГОНА».

СКРИНТУРС #12

Соскучились по «Скринтурсу»?

И правильно. В прошлом номере все место отожрал немеряный Тест №15: «Пятьдесят» (по ошибке верстки поименованный как Тест №14: «Недетские игры»), так что самый популярный конкурс (это не я придумал, это опрос на сайте показал) временно отдыхал.

Но юбилей кончился, голова прошла, и я снова приветствую вас (а заодно автор любезно благодарит Дениса Давыдова за предоставленное журнальное место)! Несмотря на то, что все течет, все меняется, «Скринтурс» преодолевает мороз, стужу, противное теплое пиво и остается неизменным: **Девять картинок, Девять игр, Пять призеров.**



Кстати, обратите внимание на новое оформление картинок на компакт-диске. Мне кажется, что так оно гораздо красивее. Думаете, можно лучше? *Gamer.sobaka.igromania.ru* всегда зачитает ваши предложения (некоторые даже вслух).

А я тем временем напомню, что для победы вам необходимо найти **на компакт-диске**, прилагаемом к журналу, раздел «Скринтурс». В нем — девять скриншотов из девяти игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, прописанными в разделе ***«УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ»***.

И, конечно, замолвим слово о призах, которые ожидают, можно сказать — *ждут не дождутся* своих грядущих обладателей. На этот раз мы приготовили вам сюрприз: мультиплеерная ролевая командная экшен-эскапада **«Легенды Меча и Магии»**, предоставленная компанией **«Бука»**. Причем — сообщу вам по секрету, пока никто не видит и не слышит — она также участвует в **Скринтурсе**. Это вам личная фора от Торика, всецело ратующего за геймликбез в рядах читателей «Мании».

Рекомендую заранее запастись длительным доступом в Интернет или окружить себя локальной сетью, ведь **«Легенды Меча и Магии»** — это именно мультиплеерная и именно командная игра (чем-то напоминающая Counter-Strike), вполне способная доставить многие сутки, часы и минуты удовольствия в сфере онлайнового рубилова.

Как сказал Геймер всего пару номеров назад —

...времена меняются, и только «Скринтурс» остается прежним. Удачи!

Составитель «Скринтурса»: СВЯТОСЛАВ ТОРИК (torick@igromania.ru).
Стоял у него над больной душой: ГЕЙМЕР gamer.sobaka.igromania.ru)



Конкурс на лучшую карту по Counter-Strike

Согласно обговоренному, конкретного 15 октября конкретного 2001 года завершился госприем карт на конкурс по Counter-Strike. Как и говорилось в кутерьме абзацев и красных строк главнoредакторского слова предыдущего номера, итоги по конкурсу мы собирались подвести либо в этом, либо в следующем номере. И, как и подозревалось, за имевшийся промежуток времени финально отсмотреть все карты и по каждой сформировать некое устойчивое мнение не удалось. Причем, как любит говорить упомянутый выше Главред, это не может не радовать.

Не может не радовать, так как конкурс оказался действительно успешным. Даже мы, матерые маньяки, прошедшие через тернии конкур-

со по героическому картостроительству в Heroes of Might and Magic III; через визуальные эскапады обклеивания десктопа в «Wollpaper-Штурм» и многие другие конкурсы (причем не только в «Игромании»), не ожидали подобного наплыва карт. Значит, конкурс действительно популярен и не зря был затеян. См. первые четыре слова абзаца.

Мы продолжаем тестирование и отсматривание пришедших карт.

В следующем номере мы твердо надеемся успеть донести до вас подведение итогов и восславить победителей.

Мы напоминаем, что конкурс проводится при спонсорской поддержке компаний «Стайл МикроСистемс ПК» и «1С» и при информационной поддержке сайта *www.counter-strike.ru.*

Ждите следующего номера. И смотрите на компакте последний набор качественных (ибо некачественные мы не выкладываем) карт для Counter-Strike, пришедших на конкурс.

ЖЮРИ КОНКУРСА





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №10/2001



Скринтурс №10



Как мы и предупреждали, октябрьский «Скринтурс» не выдал ровным счетом ничего, кроме того, что кто-то из вас выиграл по коробке с игрой «Z: Стальные Парни». Ничем особенным никто не отличился. Причем настолько не отличился, что призеров оказалось ровно ТРИ человека. Даже всесильный Иван «Заслуженный читатель» Рожнев тихомирно обломался на восьмой картинке.

До, а пинать надо не меня, а Дядю Федора, который подбирал картинки к десятому «Скринтурсу». Надо признать, у него это очень душевно получилось...

Правильные ответы

«Демиурги» (Etherlords)

Star Trek: Dominion Wars («Стар Трек: Тень Доминиона»)

The Nations («Затерянный Мир 3»)

realMYST

DroneZ

«Крутой Сэм: Первая Кровь» (Serious Sam: The First Encounter)

Alone In The Dark: A New Nightmare

«Арчи Баррел: Дело «Отель Империал»

KISS: Psycho Circus — Nightmare Child

А вот и те немногочисленные победители, заработавшие себе по коробке «Z: Стальные Парни».

Победители

1. Boro, г. Москва
2. Алексей Телегин, aleksei_telegin@mail.ru
3. Дмитрий Березкин, г. Зеленоград

Уважаемый Boro! Будьте так добры заехать в редакцию лично с документом, удостоверяющим ваше местопроживание по тому адресу, который указан на конверте! Иначе это ...ну.. не будет призо-то...

Тест №14 (10): Недетские игры

Сегодня день непонятен. Я второй раз подряд удивлен. Просто поражен. Сколько себя помню, такого соотношения «правильные ответы / неправильные ответы» не было. Три четверти участвовавших в Тесте №10 по бумажной почте ответили абсолютно правильно! И три четверти отвечавших по электронной почте ответили абсолютно неправильно. С чем подобное может быть связано — ума не приложу. Возможно, нечто из области паранормальных явлений?..

Оставшаяся четверть от отвечавших по бумажной почте и преобладающие три четверти от отсылавших ответы через электронку четко срезались на двух вопросах.

Вопрос №1. Игр серии Panzer General официально было четыре: Panzer General, Panzer General II, Panzer General III: Scorched Earth и Panzer General 3D. Другое дело, что PG3D был фактически одд-аном к PGIII и представлял собой всего лишь кампанию «Восточный фронт» для этой игры. Видимо, некоторые из вас настолько сильно сомневались, что писали кто вариант А, кто вариант Г. Правильными я засчитал Б или В.

Вопрос №4. На тему игры War Games. Нет, это игра не имеет ничего общего с одноименной настольной игрой (а такая вообще есть?). Оно напрямую относится к фильму «Недетские игры» про молодого парня Дэвида Лайтмана, случайно забравшегося по модему в военную организацию и чуть было не начавшего Третью мировую войну. Фильм, кстати, в свою очередь относится к одноименной книге Дэвида Бишофа (крайне рекомендую достать и почитать; хотя бы на *www.lib.ru*).

Но тем не менее, как я уже отмечал, три четверти испытуемых успешно прошли фэйс-контроль, а пятеро из них были случайным образом вытянуты из кучки писем с правильными ответами. Вот, кстати, и они.

Правильные ответы

1. Б/В, 2. Г, 3. Б, 4. В, 5. Г, 6. А, 7. Г

Победители

1. Константин Новиков, г. Челябинск
2. Максим Коробов, г. Шахты
3. Вячеслав Крапивин, г. Екатеринбург
4. Александр Пищулин, my_cold_post@hotmail.com
5. Евгений Николов, eugene@oksay.donpac.ru (судя по e-mail, г. Ростов)

Каждый из победителей получает по одной из коробок с Operation Flashpoint. Игра, достойная звания «Лучший военный симулятор года», но данный момент проходит последние стадии локализации в стенах компании «Бука». В продажу она еще не поступила и будет вручена победителям сразу же, как только это произойдет. Можете послеживать за прилавками. Как увидите, что в продаже, так ждите.

Конкурс «Пять турнирных задач»

Кроме первой и дополнительной задачек, с которыми отвечавшие более-менее справились, все остальные оказались демонстрацией либо незнания правил, либо неуверенности в себе, либо страстного желания выжить, либо еще чего-нибудь, но только не того, что приводило к победе. Во второй над той задачей за семью печатями осталось повальное желание отвечавших сыграть Absorb, дабы не умереть от Urza's Rage, вместо того чтобы сыграть Undermine, который отправлял противника сайгачьим галопом в земли праотцов. В третьей, которая в действительности была совершенно элементарной, отвечавшие откровенно убоялись говорить, что мы ничего не можем сделать и проигрываем партию, и начали выдвигать совершенно уникальные гипотезы, при чтении которых нам было бы смешно, если бы не было так грустно. . В четвертой, которая действительно представляла сложность, оказались пробелы в знаниях о работе триггеров. Вспоминайте — это важная вещь, на турнирах нередко оказывающаяся критической. И, наконец, в пятой задаче, решение которой напоминает разматывающуюся огромнейшую спираль, очень немногие сумели просчитать все развитие ситуации до победного конца. Пятая задача не была ультрасложной, она требовала настойчивости в поисках оптимального решения. Надо полагать, что многим таковой настойчивости-то и не хватило.

Победителей — четверо. Единственный, кто ответил полностью правильно, правда, позорно заменив пятую задачку дополнительной, был... ну естественно — хорошо знакомый вам obyss mal, неоднократно побеждавший в конкурсе. Причем в этот раз он прислал ответы практически последним. Должно быть, специально не торопился, хотел уступить место другим конкурсантам. Не получилось — опять первый. Ответы остальных троих содержали ошибки и помарки разной степени тяжести и были бы отсеяны, если бы не то, что, по сравнению с остальными (obyss mal не в счет, с ним все понятно), они были буквально-таки богами, которые напортачили по минимуму. В итоге — два бустера пятого места остаются за нами. Победителей — четверо.

Задачки №10: Победители

1. abyss mal [abyssmal01@yahoo.com], 6 бустеров Apocalypse
2. Антон Слизяк aka Exi [Москва], 5 бустеров
3. Аркадий Завыленков [arzav@mail.ru], 4 бустера
4. Лев Лаврентьев [Leo_Super@mail.ru], 3 бустера
5. /—/, Геймер с Ториком собираются играть бустер-драфт...

1. Компромисс невозможен!

Поход в атаку не принесет нам долгожданную победу, да и пожертвовать Легионе-

ра, дабы нанести два финальных повреждения противнику, непросто, так как целью придется выбрать Coalition Honor Guard. И здесь поможет Crimson Acolyte, способностью которого необходимо воспользоваться, защитив вражеского Coalition Honor Guard от красного цвета. Теперь мы можем спокойно пожертвовать Легионера в оппонента.

II. Недолгие раздумья

В этой ситуации сказать Misdirection, чтобы перенаправить Urza's Rage в оппонента, не представляется возможным из-за Ivory Mask. Можно, конечно, перенаправить Urza's Rage в Glittering Lion, и тогда мы не умрем. Но правильным решением будет только сказать Undermine в Urza's Rage, который, конечно, в силу особенности Urza's Rage не сможет его отменить, но на разрешении Undermine противнику придется потерять три очка жизни, что и принесет нам победу.

III. Извечное противостояние

В этой ситуации нас ничто не спасет от неминуемой гибели. Так как мы не можем помешать Palinchron войти в игру, то через ход он залетит в атаку, чем дело и кончится. Мы, в лучшем случае, сможем нанести только шесть очков повреждения противнику: атакой Маршалом (если его вдруг блокировать не будут) и жертвованием его и двух посмертных токенов в оппонента. Для победы этого недостаточно.

Эта задача, хотя и стоит третьим номером по сложности, полностью на внимательность и уверенность в себе. Так, некоторые из отвечавших все-таки сумели найти способ убить Palinchron'а, жертвуя еще двух несуществующих токенов от Goblin Marshall.

IV. Игра в гробокопателей

Увы, противнику такая комбинация не удастся. В шаг оплаты (upkeep) срабатывают два эффекта: оплата echo и триггер от Oath of Ghouls. Хитрость в том, что проверка и выбор цели для возвращения в руку от Oath of Ghouls назначаются единовременно. То есть, если срабатывает свойство Oath of Ghouls, то цель выбирается на анонсировании эффекта, а не на разрешении. Вернуть в руку удастся одно из трех существ, лежащих на кладбище, а Bone Shredder'а, при желании, — только через ход.

V. Счастливое ли число 13?

Да... богатый набор вариантов «что делать», но, к сожалению, оптимальный, а в данном случае убивающий на этом ходу, всего один. Вот он.

Все дело, конечно, в Ректорах, от которых нужно как-то избавляться. Взарвем Печать огня в одного из них и принесем на стол странную карту Martyr's Cause. С помощью нее мы сможем утилизировать оставшихся Ректоров. Ставим щит регенерации от Martyr's Cause, например, на Rage Weaver, — и вот уже следующий Ректор отправился из игры, принеся Pattern of Rebirth, который мы положим на Птицу. Птицу, к сожалению, тоже придется съесть, дабы привести в игру Phyrexian Ghoul. Далее, съедим Гулем еще одного Ректора и положим Saproling Burst на стол. Заметьте — Гуль уже стал 4/4. Затем еще один старикашка из ректората отправится в небытие, принеся Rancor, который мы положим на Гуля. Гуль 8/6.

Все, первая итерация окончена, можно идти в атаку. Для этого Rage Weaver'ом ускорим Гуля, а затем — съедим Weaver'а, и Гуль теперь 10/8. Не забудем заплатить за две Propaganda, и вот у нас уже и не осталось развернутых земель... ну до ничего. Дела почти в шляпе. Задумчиво снимаем с Saproling Burst шесть токенов и поедаем их Гулем, наш монстр теперь 22/20. Даже если противник поставит Morphling'а в блок и сдует его до состояния 0/9, то искомые 13 повреждений все-таки достанутся нашему оппоненту. Победа!

Последователи Кровавой Клятвы (Дополнительная)

При разрешении Blood Oath на Instant мы получим 6 повреждений за Jilt и Recoil. С этим пунктом справилось большинство отвечавших, но некоторые все же пытались сделать 9 за счет Mystic Snake, что не есть правильно. Эта карта не изменяет своего типа и не становится Instant'ом.

А вот с Sorcery справилась гораздо меньше отвечавших: повреждений мы получим 6, за одну карту Life/Death. Обе ее половинки являются картами типа Sorcery. За подробностями отсылаем вас к статье по MTG в номере, глава про split cards.

С существами все проще: 9 повреждений за Mystic Snake, Darigaaz's Attendant и Degavolver.

6 повреждений за Artifact, так как, кроме Kill Switch, у нас имеется Darigaaz's Attendant, который одновременно и существо, и артефакт.

Blood Oath на Enchantment грозит всего 3 повреждениями за Goblin Trenches.

С землями же все непросто — некоторые, кто правильно разобрался с Life/Death, заключили, что за Badlands мы получаем 6 повреждений. Это не так, в данном случае это одна карта типа land. Blood Oath считает не типы базовых земель, а только количество карт данного типа. Итого, за Kar Haven, Plain, Badlands мы получим 9 повреждений.

Обращение к победителям конкурсов

Дорогие победители! Призы к вам уже идут, если вы не москвич, и ждут вашего приезда в редакцию, если вы москвич. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз (и это не Operation Flashpoint) — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, конверты с письмами перепутали с новогодними подарками и отправили их нашим многочисленным родственникам). Если вы москвич, можете как связаться по e-mail, так и просто позвонить в редакцию — телефоны пожизненно указаны на первой странице журнала.

Над подведением итогов...

Да-да, над подведением итогов вновь работали: Святослав Торик и Геймер. Ответы на задачки по MTG: Сергей Шадов. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Денис Давыдов, Святослав Торик и Madl Divoff. Осуществление выдачи призов: Madl Divoff (mdivoff@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компаниями «Бука», «Саргона» и журналом «Игромания».



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах «Мании» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Кроссворд: 1. Gamer. 2. Sobako. 3. Igromania. 4. Ru и так далее. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди 2 — Russian Davydoff's Gambit. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет учтен, а другой просто затеряется в общей массе).

3. *Присылать письма с ответами* можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. Электронная почта: editor@igromania.ru.

4. Ответы и победители опубликуются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №12, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №02.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься с 01.12 по 31.12.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке mdivoff@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес или вы его неточно указали.

С уважением — редакция ака все те же Святослав Торик, Геймер и Madl Divoff.

Катя (сидит у компа, мурлыкает)

На улице зима с метелью, а я сижу у монитора, И рядом чошка с крепким кофе, а на экране — вредный Геймер.

Но я возьму шотган и бластер, и метко я огонь открою! Мозги летят, снаряды рвутся, не будет Геймер портить праздник!

Геймер, прекрати причитать, что может со мной случиться дольше, если я буду одновременно читать «Вредные советы» Остера и «Гайявату». Могу я помечтать немного? Какие письмо? Ах, да, сейчас приступлю и буду соответствовать. Начинаю

Привет вам, дорогие читатели! Редакция «Мании» еще не оправилось от празднования своего юбилея, и мы с Геймером продолжаем получать от вас письма с поздравлениями и охапками добрых пожеланий. Но об этом — чуть ниже.

Пока же напомню, что, несмотря на глобальное похолодание, соединенное с глобальным же затемнением, для настоящих геймеров сейчас наступило самое благодатное время. Иба ближе к Новому Году происходит чудо — сонно продремовавшие все лето в тенечке разработчики встряхиваются, и, махнув рукой на незавершенное бета-тестирование, запихивают свои свежеиспеченные шедевры в безразмерный мешок Санта-Клауса. Откуда они на нас, ждущих и счастливых, и начинают сыпаться, как из рога изобилия. Зимняя сказка, куда деваться!

А теперь можно поговорить и о письмах. Ну, сначала Геймер, конечно же, выскажется. Вон уже рвется, оттаскивает меня от клавиатуры.

Геймер



Привет всем! Вон она — подлая женская природа!!! Самым вежливейшим и учтивейшим образом, сняв лучшей и самой обворожительных из имеющихся в моем арсенале многочисленных улыбок, я смиренно (с бодуна у меня всегда смиренный вид) и коленопреклоненно (ну — почти, тут пол грязный) молил и слезно просил «несравненную Катеньку» освободить мне, черт побери, место за этим драным компом, чтоб его наперекосяк и отбойным молотком по корпусу, и дать наконец напечатать хотя бы слова приветствия нашим многоуважаемым читателям, т.е. вам, а вместо этого — вот, получите и распишитесь! Ее, видите ли, от клавиатуры оттаскивают. До если бы я оттаскивал, она бы и этого мерзкого предложения напечатать не сумела!

Ну да оставим вопли возмущенного рассудка и оскверненных чувств тлеть под пальцами на квадратиках букв клавиатуры, и —

И разберем-ка мы с вами типические пожелания и предложения, которые постоянно капают в «Книгу жалоб и предложений», коковая лишь по жесточайшему недоразумению может именоваться нашими почтовыми ящиками. Сейчас какой номер? Двенадцатый. Последний в году. Ну так подведем некоторые итоги. Кротко.

По вашим письмам

Геймер (от имени Кати и себя)

1. За последний месяц превалировали соболезнования, высказываемые Коте по поводу ее нового художественного образа, созданного Геннадием Григорьевым на страницах «Почты». Мы втроем, т.е. Котя, Геннодий и я, тщательно изучили все отзывы, после чего мы вдвоем, т.е. Котя и я, сообщили Геннадию, что если он не нарисует Котю нормально, то тогда мы его нарисуем и рисунок в журнал поставим. Учитывая, что, при всех своих прочих достоинствах, рисовать мы с Котей не умеем совершенно и напрочь, подобная чудовищная угроза немедленно возымела действие на Геннадия (честно сказать, я бы тоже испугался). Результат общих усилий вы можете видеть рядышком на странице. Геннадий планирует и дальше работать над образом, приближая его к оригиналу, который там раньше по тексту бесчестно обвинил меня в оттаскивании себя от клавиатуры. Комментарии насчет нового облика Коти принимаются и всеми лапами приветствуются.

2. Мы с Котей приустали перенаправлять письма, адресованные не нам, а другим сотрудникам журнала. Народ, прежде чем написать кому-нибудь из нас с Котей какой-нибудь вопрос, например, по поводу работоспособности той или иной программы на компакте, посмотрите, кто вообще ее на компакт положил («CD-Мании» открываете и ищете, где указан автор). Помимо прочего, ответ получите быстрее.

3. Все говорят, что любовь — это вечная тема. Так и есть. Но она не единственная. И даже не самая главная. В «Игромании» вечной и главной темой являются требования/советы увеличить объем до 250-300 страниц, сделать бо-ольшой постер и приложить еще один компакт (а лучше DVD, и можно порочку). Народ! Мы знаем. Серьезно. Прочитав сто первое письмо, в котором говорится, что нынешний мелкий постер — хорошо, но суперам будет огро-омный постерюга на четыре страницы размером, мы готовы хоть среди ночи, даже разбуженные атомным налетом Третьей мировой войны, посреди грохота сминаемых зданий, накрываемые ядерной взрывной волной, в эпицентре смерти и гибели всего живого, отдавая души вечности и бранные слова раскаленному воздуху, в любой момент четко и внятно ответить, что каму что, а нашим читателям — нужен большой постер, а также объем 200-300 страниц, еще один компакт (лучше DVD) и вообще чем больше всего, тем лучше. Ну — понятное желание, нам того же хочется.

Скажу коротко.

Объем этого номера возрос до 176 страниц, превратив «Манию» в самый большой российский журнал по играм.

Прогресс продолжится.

4. Насчет предпочтений по рубрикам (какую увеличить, какую сократить) вам предоставляется превосходная возможность высказаться посредством нашей ежегодной анкеты, присутствующей, по обыкновению, в нынешнем декабрьском номере. Зачтется каждый голос, отданный за ту или иную позицию. Мы уже начали ждать результатов анкетирования, хотя номер еще только доделывается и далек от отправки в типографию, не говоря уж о поступлении в продажу.

5. Я получил массу писем насчет целесообразности создания списка «почетных читателей» журнала. Итог — будем делать. Начиная со следующего номера (собирался стартовать с этого, но потом решил-таки именно с первого номера, январского, во избежание путаницы) мы станем публиковать мини-конкурсы/опросы с призами, участники которых будут получать рейтинговые баллы, набрав определенное количество которых, можно будет увековечить себя на компакте «Мании». Как что будет организовано — прочтете в следующем номере. Вам понравится.

6. Постоянно звучат предложения о том, чтобы выложить на компакт те или иные программы и игровые дополнения. Спасибо всем, кто пишет об этом. Ваши пожелания учитываются.

С другой стороны, спасибо тем, кто сообщает, когда какая-либо находящаяся на компакте программа не работает или не инсталлируется. На компакте — сотни программ, и проверить идеальную работоспособность каждой невозможно. Всегда находятся одна-две штуковины, ведущие себя непотребным образом, хотя вроде их и проверяли, и тестировали. Будучи проинформированы о возникших проблемах, мы, если это реально, выкладываем другую версию программы/дополнения, пишем более детальную инструкцию по установке и так далее.

Усе. Та, но что нам с Катей хотелось ответить в начале «Почты», не цитируя ваших писем, истощилось, и можно смело переходить к разбору конкретных образчиков вашей корреспонденции.

Письмо №01

Привет всей редакции!

Вот и случилось. Вот и полтинник. Не лет — номеров. Вся жизнь журналов отсчитывается номерами, как наша — годами. Целый полтинник... Всего лишь пятьдесят... Первые пятьдесят...

Это достижение. И даже не в том, что пятьдесят — большая цифра. Достижение в том, что при этом журнал НУЖЕН. Не буду поминать другие издания, коим номеров и побольше, но нужны ли они? Вопрос. «И» — нужна. Покупательский спрос четко расставляет все по местам. Стоит не попасть на рынок в ту неделю, когда вышел журнал, — через неделю можно уже не ехать. Тираж раскупается мгновенно, причем продавцы перестали возить журнал без диска — мол, покупают только с диском.

Вот с этим достижением позвольте и поздравить! И пожелать, совершенно искренне, оставаться верными себе. Развиваться вперед, не бояться экспериментировать и оставаться самым лучшим игровым журналом!

Вообще, все ребята и девчонки, вы молодцы. С праздником!

Юрий Лукашевич, ваш читатель с №1.

Катя

Огромное спасибо всем вам за поздравления! Мы получили множество писем от наших верных друзей и читателей, которые были все эти непростые годы вместе с «Манией», и с вниманием, волнением и участием следили за превращением одного из многих игровых журналов в то замечатель-



ное издание, которым она стала к настоящему дню. Еще раз спасибо всем вам!

Все эти годы, прислушиваясь к своему внутреннему чутью и вашему мнению, от номера к номеру мы менялись, открывали новые рубрики, меняли размеры и бумагу, оттачивали перья и оттачивали новые проги для CD. Кстати, и в этом номере вас ждет очередной приятный сюрприз: «Мания», как уже говорил Геймер, потолстела, и в ней теперь целых 176 страниц. Это еще раз демонстрирует, что наш журнал — живой бурнорастущий организм, и помереть от отложения солей с последующим полным обездвижением и окостенением мозгов при таком Главреде нам в ближайшем будущем не грозит и не светит! По секрету скажу, что скорее уж мы протянем ноги от постоянной беготни.

И добавлю, лично от себя, что даже при том, что применительно к возрасту цифра «пятьдесят» — пусть даже не лет, а номеров — способна напугать до жути любую девушку, ТАКОЙ юбилей — это здорово!

Геймер

Мы расцениваем наш юбилей как начало пути. Только сейчас «Мания» окончательно встала на ноги как хардкорный профессиональный журнал для настоящих геймеров, нацеленный на то, чтобы охватить все сферы компьютерных игр и предоставить максимум возможностей для того, чтобы сделать вашу компьютерно-игровую жизнь в десятки раз насыщеннее и богаче. Достигнуто многое. И предстоит еще большее. Анкета призвана окончательно выявить, на какие области журнала делать наибольший акцент, и ее результаты не замедлят сказаться. Помимо того, мы сейчас все больше и больше сил уделяем игроманскому сайту, который, если вы заметили, впервые за длительный период времени вынесен на обложку и поставлен на видное место. В планах — уйма всего. Будем воплощать. И бо-альшое, как тот ядерный пастер, спасибо всем тем, кто помогает нам в этом, советуя, критикуя и высказывая свежие идеи!

Письмо №02

Вот хочу спросить одну вещь... Читая имена и адреса авторов многих статей в «Мании», я обратил внимание, что у них электронные адреса не игроманские. Это навело меня на мысль, что люди, не работающие в «Мании», присылают вам свои статьи, а вы выбираете лучшие и печатаете их. Так ли это? Если да, то не затруднит ли вас в двух-трех словах рассказать, что надо знать и уметь для написания интересной и читабельной статьи. :)

ingrem@chat.ru

Катя

На самом деле, в двух словах на этот вопрос и не ответить. Потому как он только кажется простым, а на деле он — вредный и каверзный, распадается на пункты и подпунктики, ВОПРОСЫ и вопросики. Начнем разбираться в редакционной кухне по порядку.

1. Начнем с адресов. Все наши авторы — свободные люди. А значит, они вправе выбрать себе ник и почтовый ящик такие, какие их, авторов, левая нога захочет. Допустим, кошкообразная Рысявко пользуется американской почтой hotmail, но это вовсе не значит, что по жизни она рыскает по прериям Техаса. Адреса других авторов тоже выражают их личные симпатии и пристрастия и никак не коррелируют со степенью близости с редакцией.

Другой вопрос, что при возможности и наличии желания сотрудники «Мании» могут завести ящик на редакционном сайте. И это тоже вовсе не означает, что именно в недрах нашей любимой «Мании» эти самые сотрудники самозародились, потом сосали чернила из железной груди Главреда, затем достигли творческой и половой зрелости, чтобы наконец пополнить ряды сотрудников своей alma mater — «Мании». Короче, наличие слова «igromania» в адресе — вопрос вторичный и находящийся глубоко в тыловой части проблемы «откуда аисты приносят авторов».

2. Статьи отнюдь не падают манной небесной в наши почтовые ящики. Чтобы плоды авторского творчества созрели в срок и оказались сладкими, а не какими-нибудь неудобоваримыми и второсортно-кислыми, нужны строгое планирование, отбор и селекция, а иногда и откровенная вивисекция со стороны Главреда и его подручных санитаров леса от игровой журналистики. Статьи обычно заказываются по согласованию с ведущим рубрику редактором у людей, которые постоянно пишут для журнала. Бывает, что про одну и ту же игру хотят написать сразу несколько человек. Тогда редактор, как лицо заинтересованное в лучшем качестве работы и минимальном количестве редакторской корректуры, выступает арбитром. Игру (или любую другую статью) поручают тому, кто: а) знает жанр, б) играл в предыдущие версии, в) пишет качественно и в срок.

Конечно, бывает так, что в чьем-нибудь почтовом ящике обнаруживается вдруг «алмаз неграненый» величиной с ослиную челюсть, присланный не постоянным автором, а одним из читателей. Естественно, для такого редкостного дива немедленно находится место на наших страницах. Но такие раритеты находятся лишь чуть чаще, чем бриллиантовые сережки на тротуарах Москвы, и если рассчитывать только на них, то журнал будет выходить два раза в год по обещанию и толщиной страниц так в 15-20, включая рекламу. Да, кстати о сережках: если вдруг что-нибудь такое отыщете, можете смело приносить в редакцию. Это точно наше.

3. Теперь о том, как происходит вербовка авторов в наши стройные ряды. Обычно сначала человек пишет материал на пробу. Потом, как водится, сладкой лестью и несбыточными обещаниями ему начинают морочить голову, провоцируя на непрерывное писание статей, и поступают так до тех пор, пока новобранец не становится настоящим ИГРОМАНИЯком, от журнала оторваться уже неспособным. Не правда ли, завидная судьба?

4. Описывать плоды нашего творчества бессмысленно — то, что мы пишем, каждый месяц оказывается в ваших руках, и вы можете увидеть все собственными глазами. Рассказать о процессе писания тоже не получится — у всех оно по-разному. Я, например, как акын — что вижу, то и пою. Результат сего процесса, если желаете, можно отнести к имеющемуся в литературе модному направлению «поток сознания».

Но каким бы именно специфическим образом не протекали у автора родовые муки творчества, плод сих мук должен удовлетворять жестким требованиям Главреда. Иначе увечное дитя будет задушено прямо в колыбели. Помните из курса истории, как поступали спартанцы с новорожденными-калеками? Правильно, швыряли их за борт, в набежавшую волну. Ту, которая в унитазе.

Итак, присылаемый на рассмотрение в редакцию опус должен быть: а) написан на игровую тему, б) автор должен владеть проблемой, в) оный же автор должен стильно писать, г) вышеупомянутый псих, которому вожжа под хвост попала столь экзотическим образом, что тот вдруг решил связать жизнь с игровой журналистикой, должен проверить перед отправкой текст Spellchecker'ом в Word'е, чтобы не раздражать будущее начальство грамматическими ошибками.

Ах, да! Коли речь зашла о почтовых отправлениях, скажу еще раз: мы не принимаем слонов по почте, поскольку такие крупногабаритные послания нафиг забивают наши с Геймером почтовые ящики. «Слонами» в данном контексте я называю письмо размером 300-500 килобайт и больше. Одно дело — надобность, когда человек шлет карту к HM&M или обоину, и совсем другое — выпендреж обыкновенный. Люди! Если хотите послать мне картинку, не забудьте перед отправкой перевести ее в экономный формат JPG. И еще: прекратите страдать ерундой и слать письма, написанные красивенькими маленькими серенькими буковками на изящном красном в черный горошек фоне! Их же читать невозможно! Не внявшим воплю моей души грозят проскрипции: я просто не буду отвечать на их послания. Вот. На этом вроде все. Если я что забыла — Геймер добавит. Он всегда с радостью и глубоким душевным удовлетворением говорит людям гадости.

Геймер

Эээ... нуу... эээ... Обдумав, можно ли тут хоть чего-нибудь добавить, Геймер загадочно и таинственно промолчал.

P.S. Как правило, если женщина долго говорит, а потом просит добавить, это означает, что сказано уже абсолютно все, чего только можно было вообще тут сказать, и максимум, что ты сможешь извергнуть с языка, это «эээ... нуу... эээ... типа да...».

Письмо №03

Рассказы... Если будут такие рассказы, как «Карневой мир» Ивана Тропова, я ЗААААААААААА!!!!!! После прочтения этого шедевра я отходил долго — полмесяца. :()) КАТик, не бери пример с Кэриан, а то Геймер не доживет до своего юбилея. :)

GAME NICK: GL~DUKE
NET NICK: АЛЬФ (ALbF)
NAME: Макс

Катя

Полностью согласна! Рассказ замечательный. Все в нем есть — и идея, и сюжет, и герои. Особенно здорово, на мой взгляд, получился женский образ. А потому, впечатленные успехом «Карневого мира» и вашей бурной на него реакцией (это письмо — только одно из десятка подобных!), мы решили продолжить практику опубликования на страницах «Мании» таких вещей. Конечно, полностью гарантировать, что все помещенные на наших страницах рассказы будут настолько же огромными и монументальными, как «Карневой мир», мы не

> **"Но каким бы именно специфическим образом не протекали у автора родовые муки творчества, плод сих мук должен удовлетворять жестким требованиям Главреда. Иначе увечное дитя будет задушено прямо в колыбели."**

можем. Но в любом случае ждите продолжения. Кстати, если вы читаете журнал как надо, то есть начиная с почты, а не извращенно-прямолинейным образом, то спешу сообщить — в этом номере тоже кое-что есть!

А что касается Геймера, так зачем ему юбилей?

Письмо №04

Можно еще устроить конкурс на лучшие рассказы (по Диабла, Старкрафту, другим играм), победителей печатать в журнале. (Дать немного места дополнительно, если, конечно, такое возможно).

kord@hotbox.ru

Катя

При том, что к настоящему моменту, как мне кажется, мы по количеству и разнообразию конкурсов и так уже «впереди планеты всей», в читательской массе постоянно продолжают зарождаться, выпестовываться, а затем выплевываться на нас идеи все новых и новых конкурсов. Ну и хорошо, такие начинания мы всегда стараемся поощрять и поддерживать, даже если они грозят страшной головной болью всей редакции. Глас народа, то есть наших читателей, — глас божий.

Что касается данной конкретной идеи, тут думаю так: сужать тематику до прокрустовых рамок одной игры неразумно. Вот конкурс на лучший рассказ на игровую тему — это уже ближе к реальности. Хотелось бы услышать в письмах ваше мнение по этому поводу.

Письмо №05

Почти, устанавливаемые с ваших дисков, ставятся только на лицензионные версии? А то, например, у меня есть Fallout Tactics полный, на трех дисках, правда, не знаю, лицензионный или нет, и патч его не видит. И так же с еще некоторыми игрушками.

Надеюсь, не очень вас напрягаю. Спасибо.

Kolian

Геймер

Уважаемый тов. **Kolian**, нет ли у вас случайно родственных (или каких-либо иных) связей с товарищем, обретающемся на мыле **ingrem@chat.ru**? У вас есть сходная черта, можно сказать — редкая особенность, каковая встречается, но не так чтобы очень часто. Состоит она в умении, кратко и лаконично задав один вопрос, поднять одновременно с десяток, ответить на которые можно несколькими здоровенными статьями, кишкообразной змеей извивающимися на протяжении доброй дюжины номеров.

Учитывая, что вы — далеко не единственный, кто, купив Fallout Tactics, способен озадачиться вопросом, лицензионный ли он, я отвечу подробно и содержательно.

1. Российский рынок, исторически пиратизированный по уши, на данный момент содержит в себе три разновидности компьютерно-игровой продукции.

1.1. Самый незначительный его сегмент — это *полноценные лицензионные версии*. Отличительная особенность: они продаются исключительно в коробочном варианте, причем внутрь коробки, помимо компакта, вкладывается аккуратно напечатанная инструкция по применению (руководство, короче), которая размещается отнюдь не на маленькой квадратной вкладочке в компакте, а является пухленькой книженцией с иллюстрациями разнокачественной паршивости или красивости. При этом коробки бывают как крупногабаритные картонные, так и входящие сейчас в моду пластиковые компактные («DVD-боксы»).

Стоимость лицензионки составляет от 20-30 до 70 и более баксов. Как следствие, перепутать ее с пиратской копией совершенно нереально, — настолько же, насколько нереально перепутать пятидесятибаксовую купюру с пятидесятирублевой, к которой присовокуплены три замызганные десятки.

Лицензионки бывают: чисто, понимаешь, англоязычные; англоязычные с русской документацией, русскоязычные полностью локализованные. Причем, как правило, лицензионка присутствует на рынке только в одном из трех названных вариантов. Происходит это оттого, что какая-либо отечественная игровая компания получает эксклюзивные права на распространение игры на территории России, и кроме нее, игру распространять уже никто не может (пираты не в счет, они как боги — все могут... ну или почти все). Как следствие, если, скажем, «Новый диск» поставляет Fallout Tactics на продажу с русской документацией, то ни в каком другом виде вы ее лицензионную версию тут уже не найдете. Аналогично, если Snowball Interactive осуществляет локализацию «Европы» или «Комонча», то продаваться будет только локализованная компанией версия на чистом русском языке, а захоти вы купить оригинальную языкоанглийскую коробку, вам придется ехать за рубеж.

1.2. Не так давно распространение получили *джевелы (jewels)*. Джевел — это когда коробко со всякой прочей разнокалиберной мишурой, в ней содержащейся, выкидывается, а документация кастрируется до компактного варианта, который можно без труда впихнуть в коробочку компакт-диска. После чего в продажу с завода поступает аккуратно затянутый в корсет полиэтилена компакт, который стоит столько же, сколько и пиратские копии, однако несет на себе отметину марки качества компании, которая его распространяет.

На данный период в джевельном варианте продаются исключительно локализованные игры, так как нашим компаниям банально не дают право на распространение англоязычных версий по бросовой для тамошних издателей цене. Вот на русском — это пожалуйста, это шут с нами, загадочными россиянами из страны медведей. Причем — далеко не все зарубежные издатели соглашаются на подобный вариант. Например, продукция Interplay, если легальная, то бывает только в коробочном варианте и от «Нового Диска», а продукция Electronic Arts, опять же — если легальная, бывает тоже только в коробочном варианте и от «Софт Клаба».

Наиболее заметными компаниями, осуществляющими выпуск локализованных версий в джевельном варианте, с моей личностной точки зрения являются Snowball Interactive (под издательской маркой «1С»), Nival Interactive (тот же издатель), «Бука» и «Руссобит-М». Есть также «Media 2000», есть «NMG».. Отличить джевел от пиратской версии просто. Во-первых — можете у продавца спросить, кто издавал, пираты или наши легальные локализаторы. Во-вторых, смотрите, кто издатель. Например, «Седьмой Волк» и «Фаргус» — пираты, которые не то чтобы действовали в рамках закона и не то чтобы с кем-нибудь из авторов игры договора о распространении заключали. В-третьих, обычно джевелы в полиэтиленовой упаковке. В-четвертых, если игра на английском и по цене пиратской, то это пиратская и никакая другая. Собственно, все.

Локализованные версии сейчас чаще всего (но не всегда) выходят в двух форматах: коробочном и джевельном.

И добавлю еще, что отечественные игры, выпускаемые отечественными издателями, выбегают на свет точно такой же макакой: коробка и джевел. Как бы вам на выбор.

1.3. Ну и последний вариант — пиратские версии или, как на них лицемерно обзываются, *«пиратские копии»*. Бывают двух видов: на русском (т.е. неофициально локализованные) и на родном английском (а также любом другом — не всегда пиратская контора задумывается над вопросом, как русский геймер будет играть, скажем, в испанскую версию). Стоят пиратские копии по цене пиратских, выглядят как пиратские и пиратскими являются. При этом пираты, в отличие от большинства официальных компаний (я вовсе не оговорился: *большинство, но не всех*), не осуществляют техническую поддержку своих продуктов.

Вопрос *«у меня есть Fallout Tactics полный, на трех дисках, правда, не знаю, лицензионный или нет»* относится к разряду обожравшейся конопли сивокобыльной бредятины (ладно — по незнанию прощается), т.к. Fallout Tactics. Brotherhood of Steel в России выпускала компания «Новый диск», причем исключительно в полноразмерном коробочном варианте, с классненькой толстенной документацией и так далее. От пиратской, помимо внешнего вида, технической поддержки, содержания и много прочего, ее отличала цена. И именно ее, а не что-нибудь другое (т.е. пиратское), мы вручали на призы в конкурсах «Мозгового штурма». Или вы чего подумали?..

Еще не все. Пираты выпускают игры нескольких вариантов. Первый вариант: CD-Rip. Берется полноценная игра, от нее отрезаются ролики, музыка и до фига всего еще, после чего оно начинает занимать не один-два-три компакта, а, скажем, метов пятьдесят. Понятно, что к пользователю оно доходит изрядно покоцанным, зато — на сборничке, где, кроме нее, кучо игр. Типа дешево и сердито. Продукция для ламеров, для нищих и для тех, кто просто хочет минут пять на игру посмотреть, дабы решить,

покупать ли ему полную версию. Второй вариант: калька с официальной версии. Тут двойственно: если списали именно с финальной версии, то будет все ок, а если с бета-версии или еще фиг знает из какой дыры раздобытой недоверсии, то извольте получить недоделок. Третий вариант: русифицированная пиратами версия. Тоже двойственно: во-первых, смотря чего они русифицировали, бету или финальный релиз; во-вторых, как долго они делали русификацию, три дня или месяц. Понятно, что за месяц можно перевести очень недурственно, особенно если не в лом напрячься, а за три дня — ну только стайлусом и прочими прогами-переводчиками. Разговоры, что пираты делают только отстойные русификации, есть ложь и лицемерный поклеп. Они и такие, и другие делают, и тут уж как нарвешься. Вообще, пиратские gold и platinum версии частенько вполне неплохие. Но почти всегда отстают по качеству от добротно (подчеркиваю, *добротно*; идеализировать наши официальные компании вовсе не стоит) сделанных официальных локализаций — например, от работ упоминавшихся Snowball, «Буки», Nival.

2. Уфф! Ну вот — ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО НАКОНЕЦ я могу ответить на основную часть вопроса — про патчи. Фишка в том, что *совместимость патча с игрой определяется с тем, кто ее издавал и в каком варианте.*

Официальная (т.е. непиратская) версия на родном языке, которая никем не локализовывалось и не русифицировалось, будет совместима со стандартным официальным патчем.

Официальная локализованная версия уже может оказаться несовместима ни с каким другим патчем, кроме как выпущенным (т.е. тоже локализованным) той же компанией, которая осуществляла локализацию. Если компания на это гордо забьет (такое, увы, бывает) — обломитесь с патчеванием.

Пиратская копия, если это калька с финальной версии, будет с официальным патчем совместима. Отчего бы и нет, если это банальная копия, которая ничем не отличается! Другое дело, что у игры может быть защита от несанкционированного (читай: пиратского) копирования, которую пираты успешно взломали, и если патч это дело проверяет, то при инсталляции он может послать вас куда подальше длинными скачками.

Русифицированная пиратами версия, а также изданная ими какая-нибудь альфа-бета-гамма, имеет высокие шансы с патчем никаким боком не стыковаться, т.к. либо после русификации нечто такое изменилось, что сделало игру несовместимой с будущим патчем, либо — патч выпускают для финальной версии, а не для ранней черновой-рабочей! Они ж разные, только выглядят более-менее одинаково.

Вообще, запомните: если игра на русском, а патч для английской версии, то гарантии, что они окажутся совместимы, не существует. А если наоборот, то и тем более.

И последний момент. Встречается такое явление, как UK-релиз, US-релиз... То бишь игра может слегонца видоизменяться, будучи издаваемой на европейском, американском и других рынках. И иногда случается, что патч выпускается один для европейской версии, второй для американской... Какую версию толкают пираты — одному Богу известно. Ну и они сами, наверное, в курсе. Какая версия идет в коробочном варианте — нужно тогда у продавцов уточнять либо в документации смотреть (если там написано). Соответственно, вероятность корректной установки патча в таком случае также уменьшается, ибо, как говорится, не всяким молотком можно в стены шурупы заколачивать, да и вообще ЖилСоцНадзор рекомендует пользоваться отверткой.

3. Остается порадоваться добрым, любящим словом «надеюсь, не очень вас напрягаю» и понадеяться, что все, кто не мог отличить пиратов от локализаторов и сено от соломы, озарятся истинным пониманием сути вещей, впадут в нирвану и дадут там осадок, познают подлинный смысл и особенности патчей и будут жить долго и счастливо (см. название второй задачки в матёжном конкурсе «Пять турнирных задач»).

Письмо №06

Основное, за что вас следует хвалить, — «рубрика Дискуссия» ((c) Gamer, №9 2000). Вот и это письмо родилось после статьи «В защиту виртуальной реальности» Андрея Ленского. Имею желание высказаться.

Человек непрерывно эволюционирует (фу-фу, ну и словечко!). Перед нами новый этап, и сколько бы мы ни спорили, мы на него попадем. Все новое и неизвестное обычно пугает, и примеров тому множество. Сейчас развитие космоса затормозилось, и все равно, до сих пор версии о нашествии космических оккупантов — половина сюжетов игр и фильмов. Пошла развиваться виртуальность, и нас стали пугать вырождением человека. Почти то же самое было с изобретением паровоза. «Коровы перестанут давать молоко, куры — нести яйца, а пассажиры — сойдут с ума от ужасающей скорости» (в 16 миль/ч — мое примечание) — весьма известная цитата из одной английской газеты тех лет. А результат? Нам эти страхи просто смешны. То же самое можно рассказать почти о любом изобретении. Вот и сейчас своими рассуждениями об опасности ВР мы просто смешим потомков. Человечество выбрало путь технического прогресса, и ВР — лишь ступенька на этом пути. Кстати, я не склонен полагать, что все дружно ломанутся в ВР и будут там жить, спать, кушать и ... (censored). Люди все-таки слишком разные.

К вопросу об AI (который Искусственный Иди..., прошу прощения, Интеллект, он же Разум). Чтобы такое появилось, нужно сначала ответить на вопрос, что есть разум вообще. И если AI будет действительно разумен, ему практически незачем воевать с людьми. Максимум — вышибет к чертям людей из виртуалки (радуйтесь, противники ВР)!

(...) И последнее. Сложность пяти турнирных задач. Рубрика называется «Основы профессионализма в MTG», то есть — для новичков. А сложность такая, что не всякий профессионал справится. На кого же она ориентирована?

Вот и все, что я имею сказать по этому поводу. Спасибо всем за внимание, я откланиваюсь.

Злобный ламер aka Николай
[bigbotan@mail.ru]

Катя

Вопросы в письме поставлены серьезные, поэтому и отвечать на них я буду тоже серьезно. Надо же показать, что я не только красивая, но и умная. Нет, Геймер, мою скромность будем хвалить в другой раз...

Я совсем не уверена, что «действительно разумному» AI будет «практически незачем» воевать с людьми. Во-первых, разум вовсе не исключает агрессивности, в том числе и немотивированной. Человек, как большинство из нас верит, самое разумное и, вместе с тем, несомненно самое агрессивное животное. И стоит AI хотя бы заподозрить, что человечество оспаривает у него ресурсы, — он может прореагировать очень активно. А к ресурсам можно отнести и электростанции...

Сравнение виртуальности с паровозом успокаивает, но мне кажется, что изменения грядут куда более сильные, чем те, которые вызвали железные дороги.

Паровозы сильно ускорили развитие экономики, но не изменили ее принципов. А ведь экономика — это основа цивилизации.

Среди всех приматов очень ярко выражена борьба за доминирование внутри стаи, очень много сил тратится на «внутреннюю агрессию» друг против друга. Человек устроен так же: потребность в признании, уважении, высокой самооценке — все это вытекает из инстинкта доминирования. Но с появлением собственности у людей появился другой способ добиться доминирования. Он заключался во власти над вещами, а не над своими соседями. Переключение агрессии привело к развитию накопительства, трудолюбия, изобретательности, творчества, наконец. И, как следствие, цивилизации, которая вся построена на экономике — то есть на создании и распределении *ограниченных* ресурсов.

Виртуальность же отличается именно тем, что любую виртуальную «вещь» можно растиражировать в любом количестве. Обладание вещами уже не даст ощущения избранности, доминирования — и, возможно, агрессия вновь будет обращена на других людей.

Как она будет выражаться — в виде виртуальных боев, гипертрофированного внимания к виртуальному сексу или загадывания друг другу загадок — не так важно. Важно, что эта энергия не будет переключаться на внешнюю реальность, в том числе и на познание окружающего мира. И это будет конец цивилизации.

Конечно, скорее всего, подобного не случится. Может быть, все будет даже наоборот, и самыми уважаемыми членами нового общества станут именно творцы — создатели «воздушных замков». Но изменятся именно основы общества, основы цивилизации, — и возможно, наши помыслы, желания, мечты покажутся нашим потомкам лет через двести куда более странными и чуждыми, чем для нас — мечты птички-малиновки или рака-отшельника.

Геймер

Я смотрю на вещи проще. Виртуальная реальность — это представляемая реальность. Глюки, короче говоря. В глюки можно верить, ими можно жить, на них можно молиться, но они остаются не более чем глюками. И я туго представляю себе человеческую цивилизацию, которая настолько круто проглючила, что отдала концы в воду, в воде склеила ласты, выбралась на лесистый берег и окончательно дала дуба. Но вместе с тем, ясен пень, пока виртуальная реальность нас за швабры не возьмет, т.е. пока ее час не профигачит полночь и мы ее воочию не узрим и не пощупаем, делать какие-либо окончательные предположения бессмысленно. Может, и сдохнем, кто ж нас знает! В общем, мы с Катей одинаково мыслим, но по-разному думаем. Как обычно.

Касаемо задачек по *Magic: The Gathering*.

Первое. Правильно, конкурсные задачки сложные, и являются они, с одной стороны, проверкой знаний, а с другой стороны, что гораздо важнее, — самым лучшим учебником, так как потом публикуются ответы, и из них можно почерпнуть массу для себя нового.

Второе. Вообще, на матёжной линии мы сейчас перестали ориентироваться на тех, кто только начинает играть и нуждается, чтобы ему рассказали, как земли поворачивать, а не как триггеры работают. Новичковый конкурс в этом номере — первый шаг. В скором будущем совместно с компанией «Саргона» мы планируем разместить на компакте небольшой ознакомительно-информационный блок для начинающих. Надеюсь, все получится.

Письмо №07

Нельзя создать искусственный мозг. Можно его вырастить, но только как человеческий.

Дмитрий Гришин aka Chipson (г. Челябинск)

Геймер

Тов. Дмитрий высказал оригинальную мысль, которая в наших с вами беседах раньше не фигурировала. Ничего говорить не стану, просто — поразмыслите на досуге. А также — подумайте об этом, читая статью «Сага о русском суперкомпьютере» в «Территории разлома»

"Нельзя создать искусственный мозг. Можно его вырастить, но только как человеческий."

Письмо №08

Здравствуйте, Катя.

В 10-ом номере было напечатано небольшое письмо о роли геймерш в игровой индустрии. Лично я не знаю лично ни одной геймерши, которая была бы настолько же повернута на играх, как, например, я. Хотя, конечно, играющие девушки есть, но факт состоит в том, что они или очень тщательно скрывают эту свою страсть, или просто я с ними не встречался. Ну не видел я такой девушки, которая предпочла бы Манию какой-нибудь Бурде или КулГелу, которая брала бы у подруг не тряпки (извините, но это так), а диски с забойными новыми игрушками, которая не только бездумно играла бы в то, что ей принесут, а еще и интересовалась индустрией в целом. Таких, я думаю, совсем мало. А вообще было бы приятно общаться не только с геймерами, но и с геймершами. Пусть их будет больше! Читайте Манию, девушки!

АСТАРОТ [actapot@mail.primorye.ru]

Катя

Как девушка, я могла бы возмутиться и закричать: «Как так таких нету? Вот оно — я!», — но как геймерша, увы, я должна признать правду: таких, как я, — считанные единицы, и запущенный дланью Астарота в наш женский огород булыжник попал точно в цель.

Увы, все просто и немного грустно, как любая вблизи рассматриваемая жизненная реалия. Все объясняется обыкновенной психологией. На самом деле, романтические и возвышенные существа, именуемые «девушками», не являются этакими неземными созданиями, а только прикидываются ими, чтобы понравиться вам, дорогие наши лопухи! В массе девушки немного более практичны и приземлены, чем сильный пол. Большинство из них интуитивно понимает, что в нашем маскулинно-ориентированном обществе своими ножками далеко не утопать — каблучки сломаешь. А надо выйти замуж и за этим самым мужем сидеть, как в окопе.

Далее — цель, как всегда, оправдывает средства. Если мужчины, как мотыльки, слетаются именно на привлекательную внешность — надо ее обеспечить! Затем и нужны все диеты и мини-тряпки с вырезами в интересных местах, которыми обмениваются подружки. Про прочие штучки и уловки промолчу — читайте классику, со времен «Унесенных ветром» женский арсенал изменился не сильно.

Доведу пойманную за извивающийся хвост мысль до логического конца. В прошлом году самым популярным женским механическим возбудителем абсолютным большинством голосов признан шестисотый «Мерседес». И прошу тут не выступать по поводу нашей женской меркантильности и приземленности. Знаете, как выбирает себе самца птичка-малиновка? Очень просто: у кого из самцов самый богатый гнездовой участок, тот и победил! Внешность, голосовые данные и прочие несущественные для жизни качества претендентов в расчет не принимаются. Чего же вы хотите от нас, если даже безмозглая крошечная пичуга выходит замуж по расчету? Альтруизма и демонстрации еще меньшего количества мозгов?

Хотя я получаю письма и от девушек, которые интересуются не только модными шмотками. Есть, есть среди нас такие, которые способны думать своей головой, шагать своими ножками и во всей полноте воспринимать окружающий мир, в том числе и его виртуальный аспект! И чем нас меньше, тем ценнее каждый экземпляр!

Геймер

:-)))))

Я промолчал.

Следующее письмо относится к разряду веселостей. Смотрите фотку и читайте комментарий от ее авторов.



"Так мы одеваемся, потому что мы так играем."

Письмо №09

Высылаю вам фотку. Так мы играем в нашей сетке. Полный реалити. :)) Подпись к фото: «Так мы одеваемся, потому что мы так играем.»

Александр

Мы в Сети

Геймер

Вашему досточтимому (и пр. и др.) вниманию предлагается серия линков, присланных читателями журнала. Все, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, могут смело высылать означенные линки мне или Кате на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. *www.clanvon.narod.ru* — сайт нашего клана [Von]. Открылся 7 октября нынешнего года. Мы специализируемся на Counter-Strike и UT. Там лежат кое-какие файлы к Контре, которые вы больше нигде не достанете! Эксклюзив, так сказать!
2. *http://altnet.ru/~world-cs* — сайт для любителей Counter-Strike! Много всего, заходите!
3. *www.zelda.dax.ru* — сайт Zelda расскажет вам обо всех стоящих вашего внимания новинках видео- и компьютерных игр, а также кинематографа. Также на страницах данного веб-издания вы найдете юмор, статьи о литературе и, наконец, сможете хорошо провести время за чтением различных очерков.
4. *www.hedinsey.narod.ru* — сайт любителей фэнтези (а вы чего хотели?? ;)) и Толкиена, хороший форум и много интересных тем для обсуждения!!
5. *www.club317.ru* — сайт GAME клуба с холодящим кровь названием «317 °F» (-317 по Фаренгейту, температура сжижения воздуха). Он находится в недалеком от Москвы г. Королеве.
6. *www.adkru.da.ru* — официальная страница команды начинающих веб-дизайнеров!!!
7. *www.scandal.hotbox.ru* — неофициальный сайт группы «Земфира».
8. *http://vhf.bip.ru* — сайт Counter-Strike клана VHF. Огромный архив карт (>200), софт, демки, арт, последние новости из мира КС и чемпионатов. Есть форум о Counter-Strike. Там вам ответят на вопросы об игре, мапперстве, софте, да и просто найдете себе хорошую компанию, чтобы поговорить о Counter-Strike.
9. *www.klubi.boom.ru* — сайт о «Полигоне-1», о бывшем «Легионе» на Багратионовской.

Катя

На этом я прощаюсь с вами, чтобы вернуться к сладостно-увлекательному процессу расстрела виртуального (увы!) Геймера! Встретимся ближе к Новому Году, когда появится январский номер «Мании».

Геймер

Одевайтесь потеплее, не кашляйте. До встречи!

***

Очаги мыслительной активности, инспирированные вашими письмами, зафиксированы в головах двух отпетых игроманьяков, каковые прозываются:



Катя (kat@igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Блок микрорецензий

Рецензии на основе демо-версий

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

АНТИХАКЕР

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

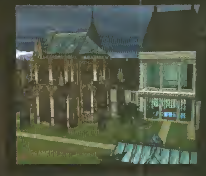
ВСКРЫТИЕ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

ИНТЕРНЕТ

В продаже с ноября 2001 года!

Тайна Маятника







- Интригующий сюжет и таинственная атмосфера игры
- Неординарный геймплей
- Возможность управлять независимо двумя героями, используя по максимуму их различные умения и навыки
- Полная свобода действий для игрока и возможность изучать окружающую обстановку, руководствуясь только своими представлениями
- Более 80 различных помещеиий и местности для исследоваиия
- Множество логических загадок
- 18 различных персоиажей
- Простой интерфейс и удобное управление
- Мощный 3D движок
- Высоко детализированная 3D графика в реальном времени





Новый приключенческий трехмерный квест в стиле "Секретных материалов" от New Media Generation

Вновь опасность угрожает человечеству. По всей земле происходят необъяснимые события и явления. Гигантский Маятник, изобретенный много веков назад, пришел в действие. Чудовищное устройство концентрирует земную энергию. Если его не остановить, произойдет глобальная катастрофа, и наша планета погрузится в вечный мрак. До запуска механизма осталось двадцать четыре часа, и именно столько времени есть у эксперта по паранормальным явлениям Даррела Буна и криминалиста Виктории Конрой, чтобы найти гигантский Маятник и предотвратить конец света.

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел/факс 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 95/98/2000/ME
- процессор Pentium II 266
- 64 Мбайт ОЗУ
- CD Rom драйв
- 3D видеокарта
- MS Windows совместимая «мышь»

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

WWW.NMG.RU WWW.VKIDS.RU

МАТРИЦА

МАТРИЦА*PLUS*

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

САМОПАЛ

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

ПОСТЕР

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000 ГОДА

ИГРОМАНИЯ: 50 НОМЕРОВ

по итогам прошедшего года и в преддверии наступающего

Анкета 2001

В письмах вы часто просите увеличить (сократить), убрать или ввести ту или иную рубрику, высказываете мнение о журнале. На письма приходят ежедиевно, и их сложно обработать (вычленить общее мнение). Традиционная предновогодняя онкета, которая всегда публикуется нами в последнем номере уходящего года, как раз тот случай, когда вам предоставляется максимальиая возможность не прасто высказать свое мнение, но и повлиять но журнал. Лучше проявить активность сейчас, чем потом сетовать на то, что почему-то сократилась или исчезла любимая рубрика либо, наоборот, расширилась другая!

Конечно же, анкета с призами, и предоставлены они российской компанией **Snowball Interactive**. За последние годы название **Snowball** стало гарантией качества во всем, что касается локализации зарубежных игр в отечественных пределах, и можно утверждать, что на данный момент компания на этом поприще не имеет себе равных.

Среди присланных онкет будет проведена лотерея, в результате которой **41 человек (!!!)** окажется удостоен наград разной степени тяжести (один компакт, два компакта, компакт в коробке и с увесистым руководством, а суперприз так вообще на килотонну потянет :). В числе призов значатся следующие номинации:

Джевелы (экономичная упаковка): "Затерянный Мир 3", "Европа", "Ва-банк", "Star Trek Тень Доминиона", "Star Trek Отверженные". В конкурсе участвуют по четыре представителя каждой разновидности. Суммарно — двадцать.

Коробочные версии: "Европа", "Star Trek Отверженные", "Звездные Пилигримы", "2150: Дети Селены". По пять образчиков от каждой названной игры. Суммарно — двадцать.

Суперприз (один штук) для того, кому повезет больше всех: блок "Лучшие Игры 2001". Содержит в себе "2150: Война Миров" (на двух компактах), "Морские титаны: Зов глубин", "Звездные Пилигримы", "Огнем и мечом", "Затерянный Мир", "Горький-18" и Septerra Core + стильная майка + 5 постеров + таблетка от жадности (бо-о-ольшая :))).

Редакция выражает благодарность **Snowball Interactive** за огромный призовой фонд и выражает уверенность, что и в дальнейшем локализации компании будут характеризоваться столь же высоким качеством.

...Возьмите бритву и аккуратно вырежьте страницу с анкетой из журнала. Включите утюг и прогладьте страничку, предварительно накрыв ее тряпочкой, чтобы не сгорело. Достаньте любимую ручку и убедитесь, что она не только пишет, но еще и не настолько остра, чтобы нашпиговать страничку с анкетой дырками при первой же попытке что-нибудь написать. Медленно сосчитайте до сто семидесяти шести, выключите утюг и принимайтесь за дело.

Ждем ваших писем!

Блок "Журнал"

Разделы и подрубрики	*Полезность рубрики*						*Качество статей*						*№*
1. Новостной меридиан	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**1**
2. Мобильный меридиан	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**2**
3. CD-мания	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**3**
4. Игровое кино	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**4**
5. Территория разлома	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**5**
6. Антихакер	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**6**
7. Горячая линия	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**7**
8. Вскрытие	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**8**
9. Самопал	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**9**
10. Deathmatch	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**10**
11. Матрица	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**11**
12. МатрицаПлюс — Редакторы	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**12**
13. Перекресток миров	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**13**
14. R&S: В разработке — Краткие анонсы	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**14**
15. R&S: В разработке — Большие статьи	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**15**
16. R&S: Вердикт — Обзоры демо-версий	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**16**
17. R&S: Вердикт — Краткие обзоры	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**17**
18. R&S: Вердикт — Большие статьи	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**18**
19. R&S: В центре внимания	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**19**
20. КОДекс: Стандартные коды	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**20**
21. КОДекс: Шестнадцатеричные коды	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**21**
22. КОДекс: Игровые ресурсы	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**22**
23. КОДекс: Easter Eggs	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**23**
24. КОДекс: Антиквариат	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**24**
25. Железный цех: Новости	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**25**
26. Железный цех: Статьи	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**26**
27. Железный цех: Разумный компьютер	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**27**
28. Интернет: Новости	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**28**
29. Интернет: Статьи	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**29**
30. Интернет: Интересное в Сети	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**30**
31. Интернет: Игровые ссылки	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**31**
32. Вне компьютера: Новости	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**32**
33. Вне компьютера: Статьи	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**33**
34. Мозговой штурм	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**34**
35. Почта "Мании"	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**35**
36. Юмор	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**36**
37. Постер	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**37**

Идентификация

1. Как вас зовут (фамилия, имя)

____

2. Возраст ______________

3. Какой ваш точный адрес (и куда высылать приз)

____

4. Сколько часов в месяц проводите в Интернете (в среднем)

____

Журнал

1-1. Оцените, насколько вам интересны и важны разделы и рубрики "Мании", по пятибалльной шкале. Просто зачеркивайте соответствующую цифру.

5 — если не будет этой рубрики, я перестану покупать журнал.

4 — покупать не перестану, но очень огорчусь.

3 — наличие или отсутствие рубрики на мое отношение к журналу никак не повлияет.

2 — рубрику лучше убрать.

1 — буду ликовать и радоваться, особенно если освободившееся место отведут рубрикам, которые я оценил на 5 и 4.

0 — затрудняюсь ответить.

1-2. Оцените также, насколько вас удовлетворяет качество статей, публикующихся в рубрике. Тоже по пятибалльной шкале.

5 — супер!

4 — хорошо, но можно и получше.

3 — так себе.

2 — гораздо ниже среднего, но не полная ерунда.

1 — отстой!

0 — затрудняюсь ответить / рубрику не читаю.

В перечне рубрик присутствуют также "ДемоВердикт" и "Матрица", прекратившие существование, но которые при желании можно реанимировать, и две новые рубрики, появившиеся в этом номере.

2. Оцените дизайн и верстку журнала по пятибалльной шкале.

____

3. Мы хотим переименовать рубрику "МатрицаПлюс" во что-нибудь более удобоваримое и понятное, но, как это ни удивительно, ничего краткого и вместе с тем толкового в голову не приходит. У вас есть возможность войти в историю, предложив свой вариант названия.

Название для "МатрицыПлюс": ______________________

Компакт-диск

1. Оцените по пятибалльной шкале интерес к основным разделам и качество их наполнения.

Для оценки важности раздела:

5 — очень нужный и важный раздел.

4 — раздел часто нужен, но не сказать что необходим.

3 — не очень-то нужен, но пусть будет.

2 — иногда кое-что из раздела интересует, но редко.

1 — раздел не нужен, только место отжирает.

0 — затрудняюсь ответить.

Для качества наполнения:

5 — все супер!

4 — неплохо, хотя можно и получше.

3 — очень средне, много недочетов.

2 — посредственно, но терпеть можно.

1 — бред собачий.

0 — затрудняюсь ответить / не читаю и не смотрю.

Вопросы

Отметьте галочками утверждения, с которыми согласны.

❍ **1.** Необходимо увеличить раздел "Rulezz&Suxx"

❍ **2.** В "Вердикте" мне больше нравятся краткие лаконичные рецензии, нежели развернутые.

❍ **3.** В "Вердикте" мне больше нравятся полноценные развернутые рецензии, нежели краткие.

❍ **4.** Эксклюзивные интервью с разработчиками — это очень здорово! Продолжайте их допрашивать и дальше!

❍ **5.** Поменьше аналитики. Статьи такого плана, как "Будем ждать" в нынешней "Территории разлома", нагоняют на меня сон.

❍ **6.** Журнал делает слишком сильный акцент на стратегии, RPG и Action, забывая про авто/авио/космосимуляторы, спорт и другие жанровые направления. Мне это не нравится, хотелось бы дать им больше места.

❍ **7.** Мне нравится идея с мигрирующими (публикующимися через номер) рубриками и сериями статей.

❍ **8.** Сделайте рубрику об игровых компаниях, в которой публиковались бы материалы наподобие "Долгая дорога к славе. Путь Remedy Entertainment". Рубрику можно сделать мигрирующей.

❍ **9.** Развивайте сотрудничество с другими сайтами, как это уже происходит с "Ролемансером" и "Unreal Xaos". Это очень полезно для журнала.

❍ **10.** Регулярно посещаю сайт журнала — **www.igromania.ru**. Развивайте его и дальше.

❍ **11.** Мне реально полезна таблица "Компьютерные клубы России", публикуемая сейчас на компакте. Расширяйте ее и дальше.

❍ **12.** Списка с датами релизов в "Новостном меридиане" мало. Сделайте список, кто и когда локализацию каких игр выпускает (официально, конечно).

❍ **13.** Сделайте на компакте глобальный перечень, что в каком номере публиковалось (не только за 2001 год, а по всем номерам).

❍ **14.** Сделайте на компакте глобальный перечень, что на каком компакте выкладывалось. Отдельно для демо-версий, отдельно для патчей, отдельно для "Игровой зоны" и так далее.

❍ **15.** Шрифт в журнале мелковат, трудно читать. Увеличьте, можно за счет уменьшения количества картинок.

❍ **16.** Если к "Мании" добавится второй компакт-диск и при этом вдвое увеличится цена, я стопроцентно продолжу ее покупать. Денег хватит.

❍ **17.** Обложки у "Мании" классные и искренне мне нравятся.

❍ **18.** Когда вы издадите следующий выпуск "Геймпостеро"? Жду!

❍ **19.** Начните издавать отдельный журнал по руководствам и прохождениям. Примерно такой, каким была "Игромания" пару лет назад.

❍ **20.** Начните издавать отдельный журнал, посвященный внекомпьютерным играм. Лично я точно буду его покупать.

❍ **21.** Меня все устраивает в том виде, как оно сейчас есть. Не надо ничего менять. Разве что по мелочи.

"Игромания"

Как вам журнал "Игромания" в целом? Поставьте рейтинг по десятибалльной шкале (в целых числах).

Ваш рейтинг "Мании": __________

Куда отсылать анкету

Куда: 109559,
Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465
Кому: Игромания, Анкета

Спасибо!!!

Блок "Компакт-диск"

Раздел	*Полезность*						*Качество*						*№*
1. Демо-версии	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**1**
2. Патчи	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**2**
3. Трейнеры	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**3**
4. Драйверы	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**4**
5. Игровая зона	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**5**
6. Deathmatch	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**6**
7. Софтверный набор	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**7**
8. По журналу	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**8**
9. Руководства и прохождения	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**9**
X1. Ролик на компакте	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**X1**
X2. Музыка на компакте	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**X2**
X3. Блок от "Unreal Xaos"	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**X3**
X4. Блок от "Ролемансера"	5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	**X4**


HAPPY HOLIDAYS
COUNTER-STRIKE
ИГРО МАНИЯ


ИГРО
МАНИЯ


StarCraft
МАНИЯ


BUNGIE
ONI
TM
TCTF
ИГРОМАНИЯ


BLIZZARD
ENTERTAINMENT
SAMWISE
97
ИГРО МАНИЯ



ИГРОМАНИЯ
DIABLO II



Боги и герои скандинавского эпоса - в новой тактической игре от New Media Generation. Викинги и тролли, божества и чудовища, населяющие мифические острова, вовлечены в вечную борьбу богов - Одина и Фенрира. Три главных героя неожиданно оказываются в самом центре этой борьбы. Высшие силы определяют их жизненный путь. Смогут ли воины разрушить замысел богов и изменить Судьбу?

Рекомендуемые системные требования:

- Windows 98/2k
- процессор Pentium II
- 64-128 Мбайт ОЗУ
- DirectX 7
- Видеокарта с 3D акселератором
- Звуковая карта с поддержкой 3D звука

- 12 уровней с различными миссиями, заданиями и сюжетными поворотами
- 2 уровня сложности
- До 60 минут игрового времени в каждом уровне
- Оригинальная боевая система: различные виды оружия, несколько типов атак, участие природных сил в битвах
- Яркий стильный дизайн игры
- Простой и удобный пользовательский интерфейс

WWW.NMG.RU WWW.VKIDS.RU

NMG™ NEW MEDIA GENERATION

New Media Generation Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

Эксклюзивным распространителем OEM версий данной продукции на территории России является ООО "Медиа-Сервис-2000", тел/факс 745-01-14, e-mail:sales@media2000.ru.

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)

район

город (поселок, деревня, село) | а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира

фамилия

господин | госпожа

имя | отчество

число | месяц | год рождения | год города | телефон

Заказанные лоты

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количества номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: **111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания"**. Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена (руб)	Цена с доставкой
Журналы			
«Игромания» №6 2000	[illegible]	[illegible]	[illegible]
«Игромания» №8 2000	800	30	65
«Игромания» №9 2000	900	30	65
«Игромания» №10 2000	1000	30	65
«Игромания» №11 2000	1100	[illegible]	[illegible]
«Игромания» №12 2000	1200	35	70
«Игромания» №2-3 2001	301	40	75
«Игромания» №4 2001	401	40	75
«Игромания» №5 2001	[illegible]	[illegible]	75
«Игромания» №6 2001	601	45	80
«Игромания» №7 2001	[illegible]	45	[illegible]
«Игромания» №8 2001	801	45	80
«Игромания» №9 2001	901	50	85
«Игромания» №9 2001 + CD	9015	65	105
«Игромания» №10 2001	1001	50	85
«Игромания» №10 2001 + CD	10015	65	105
«Игромания» №11 2001	1101	50	85
«Игромания» №11 2001 + CD	11015	65	105
[illegible]	[illegible]	15	[illegible]
Книги			
[illegible]	[illegible]	40	75
«Лучшие компьютерные игры» №10	1110	65	105
«Мир PlayStation» №1	[illegible]	[illegible]	75
«Мир PlayStation» №2	122	40	75
«Мир PlayStation» №3	[illegible]	40	75

6 2000 | 8 2000 | 9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000

2-3 2001 | 4 2001 | 5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 8 2001

9 2001 | 10 2001 | 11 2001

ИГРОМАНИЯ

«Место действия «Вавилон-5» | Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Выпуск №10 | Геймпостер

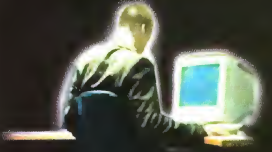
Эти книги и журналы также можно приобрести или заказать:

1. **На сайте www.igromania.ru**
2. **В редакции (м. Люблино) по адресу Тихорецкий бульвар д. 1 оф. 465 (см. схему проезда). С 10.00 до 18.00 кроме субботы и воскресенья. Предварительный заказ по тел. 975-7409, 975-7410.**
3. **В компьютерном салоне «НОРМА» (в 3 мин. пешком от м. Беляево) ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774, 336-26-88. Как пройти см. на www.norma.ru**
4. **На книжной ярмарке (м. Проспект Мира) в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4 место 354. Цены и ассортимент может отличаться от того что представлен в журнале.**

КАК ПРОЙТИ В РЕДАКЦИЮ



Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home: сможешь оторваться?



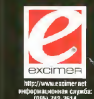
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

Единая информационная служба: (095) 742-3614.

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; **Техносила** (095) 777-8-777
Продажи в Интернет: http://www.dostavka.ru; http://www.megashop.ru
Корпоративные продажи и региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва	Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963
	Инел-Дата: (095) 725-8586
	Прайм Инжиниринг: (095) 777-3482/83
	Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433
г.Благовещенск	ALT: (4162) 445256
г.Воронеж	Школа-Инфо: (0732) 588880
г.Королев	Ньюлайн*: (095) 513-1362, 513-1363
г.Кострома	Информ Плюс*: (0942) 517254, 317654
г.Котлас	Лазурь: (81837) 32531, 32331
г.Красноярск	Антарес*: (3912) 231515,239821
г.Мурманск	NetSL: (8152) 458988
г.Нижневартовск	Мультикомпсервис: (3466) 149804
г.Рязань	Копланд*: (0912) 761779, 282303
г.Ставрополь	Профи-М*: (8652) 944091
г.Тула	Кибернетика*: (0872) 431863, 318851
г.Уфа	Бит (3472) 741041, 230763
г.Якутск	Терминал Компани: (4112) 445030



http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614